GHOST RECON - EMPIRE EARTH - THRONE OF DARKNESS - STRONGHOLD

http://www.xtrempc.ro

XtremPC

Informația digitală durează până la sfârșitul lumii. Sau 5 ani, în funcție de care dată este mai apropiată.

Jeff Rothenberg

Nr. 26 - Noiembrie 2001 - 100 PAGINI - 43.000 LEI

INTERNET 2
VIITORUL REȚELEI GLOBALE

NOUA GENERAȚIE DE CHIPSET-URI DDR
KT266A SE ÎNCURCĂ ÎN SIS735

TRUSA MICULUI GAME DESIGNER
CREEAZĂ-ȚI PROPRIUL JOC



MEMORIE SELECTĂ
PUTERE BRUTĂ vs. OVERCLOCKING

BLACK VIEW
CĂLĂTORIA INIȚIATICĂ A LUI FeFe

PRO GAMING ROMÂNESC



LA LIMITA DINTRE BANI ȘI PLĂCERE



GAME BOY ADVANCE
JOCURI MOBILE DE LA NINTENDO




Jurassic Park III
Park Builder
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP
Pokémon
Gotta catch 'em all!
Crystal Version
SUPER MARIO ADVANCE
SUPER MARIO BROS. 2 & MARIO BROS.
Jocuri electronice - Divertisment - Zelda - Acţiune - Mobilitate
Mario - Aventuri - Pokemon - Raliuri - Sporturi - Portabilitate.
Intr-un cuvânt: Nintendo.
POKÉMON
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY COLOR
© 2001 Nintendo. TM and ® Trademarks of Nintendo.


Unde găsești de toate, dar nu orice?
Răspunsul e unul singur: la Best Computers, Super-Magazinul tău de calculatoare. Intră în oricare dintre magazinele din rețeaua Best Computers și vei găsi cea mai variată ofertă de componente, sisteme și jocuri, de la producători români de prestigiu până la cele mai cunoscute mărci internaționale. Vino la Best Computers și cumperi tot ce ți-ai putea dori la cele mai mici prețuri. Totul... dar nu orice!
Magazinele Best Computers din București:
- Magazinul Unirea, etajul 3, corpul central - Unirea Electro Center, tel. 303.01.91
- B-dul. Regina Elisabeta, nr. 25, sector 5, tel. 314.76.98, 314.76.99
- B-dul. I.C. Brătianu, Pasajul Pietonal Lipscani, tel. 310.28.32
best computers
www.bestcomputers.ro
info@bestcomputers.ro
ADviser

XtremPC



Ați mințit poporul, cu calculatorul...

Folosirea unor teste obiective pentru a determina performanțele sau calitatea datează din timpuri imemoriale. De exemplu, în Evul Mediu era considerat un benchmark eficient aruncarea vrăjitoarelor în apă cu mâinile legate. Dacă se înecau, înseamna că erau nevinovate. Dacă nu, erau arse pe rug pentru erezie. Criteriile de evaluare s-au schimbat de-a lungul timpului, însă un lucru a rămas constant: oricine este tentat să trișeze atunci când are ceva de câștigat. Chiar și vrăjitoarele, deși presupun că sufereau de o oarecare lipsă de alternative.

În perioada contemporană, universul digital a impus ca instrument standard de măsurare benchmark-ul, un soft compus dintr-unul sau mai multe teste destinate să evidențieze performanțele unui alt soft sau ale unei piese hardware. Majoritatea benchmark-urilor sunt freeware, pentru a permite cât mai multor indivizi să le folosească pentru a evalua produse. Cu cât sunt folosite de mai mulți oameni, cu atât sunt mai renumite. În plus, pentru a fi credibile, benchmark-urile trebuie să fie obiective, adică să nu favorizeze un anumit produs în dauna altuia. Etica producătorilor de benchmark-uri nu lasă ca acest lucru să se întâmple, ceea ce este lăudabil.

Etica producătorilor de hardware lasă însă considerabil de dorit: ATi și-a optimizat driverele de Radeon 7500 și 8500 pentru a da rezultate mai bune în Quake III iar NVIDIA și-a optimizat driverele 21.80 trimise la testeri pentru a da rezultate mai bune în Aquanox, Quake III și 3D Mark 2001. Companiile susțin legitimitatea acestei metode prin faptul că optimizările sunt un lucru pozitiv pentru utilizator. De acord, dar problema este că optimizările au efect doar în testele pentru care au fost dedicate, iar rezultatele nu reflectă performanța reală a plăcilor. Trișarea în domeniul testelor de plăci video este un procedeu care a început încă din 1993 cu Speedstar Pro și a continuat netulburat până în ziua de astăzi. Aceeași problemă apare în războiul performanțelor dintre AMD și Intel. Cine are dreptate? Echivalează numărul mai mare de megahertzi cu o performanță mai ridicată sau nu? Utilizatorul este debusolat, nu mai știe ce voce să asculte și încotro să se întoarcă pentru a căpăta o evaluare de încredere, pentru că deși cei care fac testele sunt de încredere și benchmark-urile sunt și ele de încredere, rezultatele sunt înșelătoare.

Practica așa-ziselor optimizări nu se reduce la hardware: Microsoft și Sun Microsystems acuzându-se reciproc de ani de zile de practici nu tocmai fair-play în optimizarea programelor pentru platforma Java, astfel încât ele să dea rezultate mai mari în benchmark-uri decât cele ale adversarului .

Singurul care are de pierdut din participarea la tot acest carnaval al benchmark-urilor este consumatorul, care plătește sume exorbitante pentru calități diminuate. Iar domeniul software și hardware este unul în care regreți mai mult o greșeală, pentru că sumele implicate sunt mai mari decât în cazul domeniului electro-casnic de exemplu. Tradus practic, achiziționarea unui ATi care îți oferă cu 30 fps mai puțin decât ar trebui în Quake III te ustură mai amarnic decât cumpărarea unui televizor care prinde 12 canale în loc de 15.

Lipsa de etică a producătorilor de hardware și software face ca benchmark-urile actuale să fie la fel de relevante ca "procesul vrăjitoarelor". Îți arată ceea ce vor alții să vezi.

Redacția

Redactor șef: Adrian Dorobăț
Redactori: Vlad Zotta, Dragoș Drogeanu, Cristian Soare

Colaboratori: Dragoș Ivan, Radu Alexandru, Bogdan Eparu

Tehnoredactare: Nicoleta Toma
Marketing: Cristina Savu

Contact

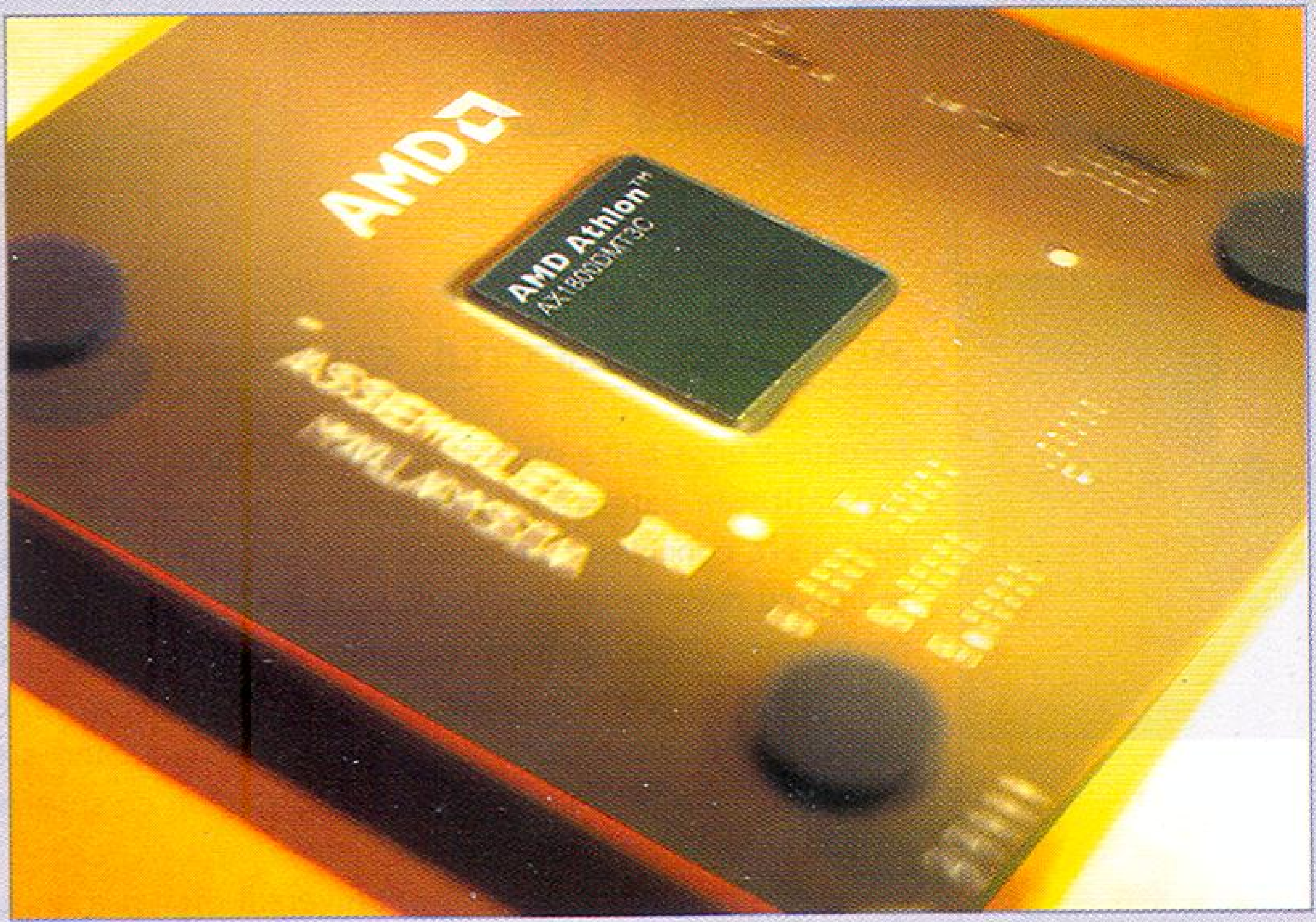
Blackmail: blackmail@xtrempc.ro
Hardmail: hardmail@xtrempc.ro
Softmail: softmail@xtrempc.ro
Jocuri: jocuriinbox@xtrempc.ro
Diverse: redactia@xtrempc.ro
Informații CD: infocd@xtrempc.ro

Tipar:

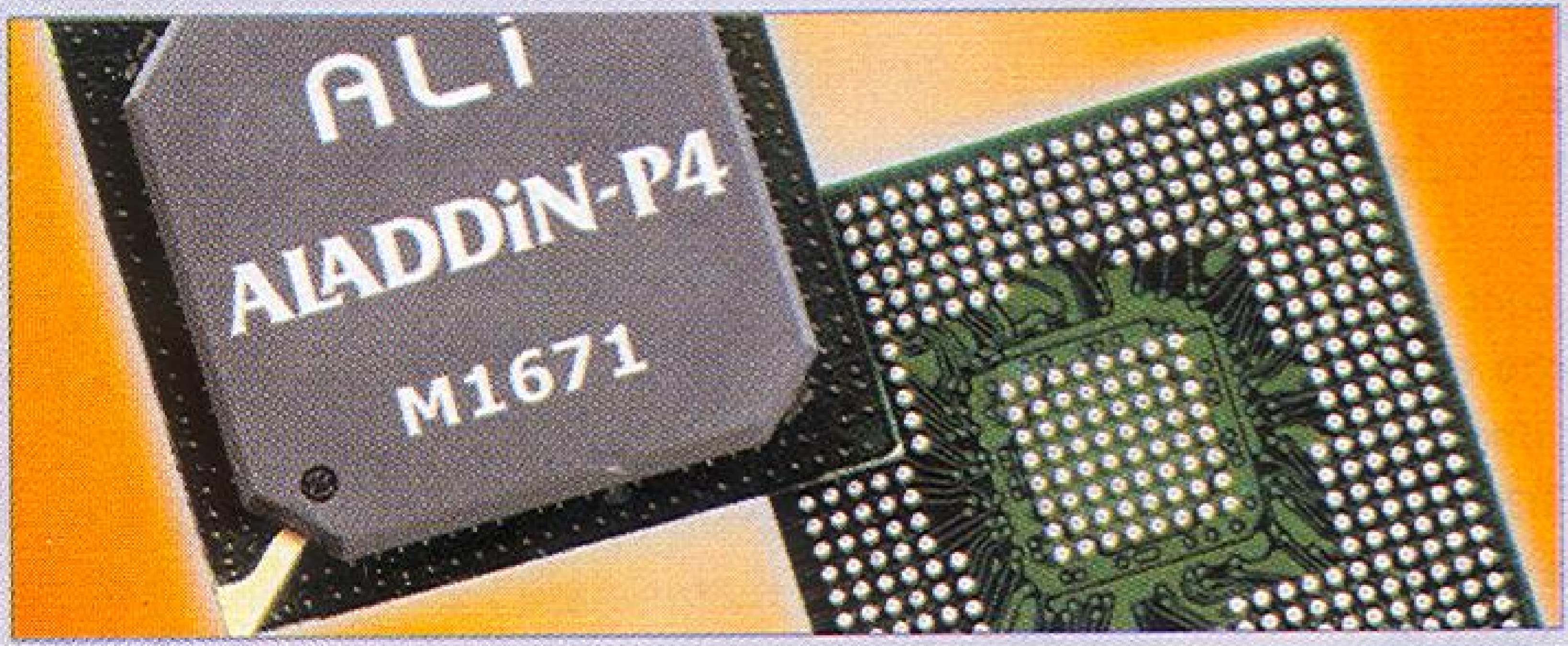
Infopress S.A. - Odorheiu Secuiesc

XtremPC este publicată lunar de Romas Media
Strada Puskin 18, București 1
Tel: 01-231.28.66
ISSN: 1582-2818


VIA
VT 8366A
0133CE TAIWAN
12BON9701
VIA
VT 8233
0129CE TAIWAN
12BON9701


AMD
AMD Athlon™



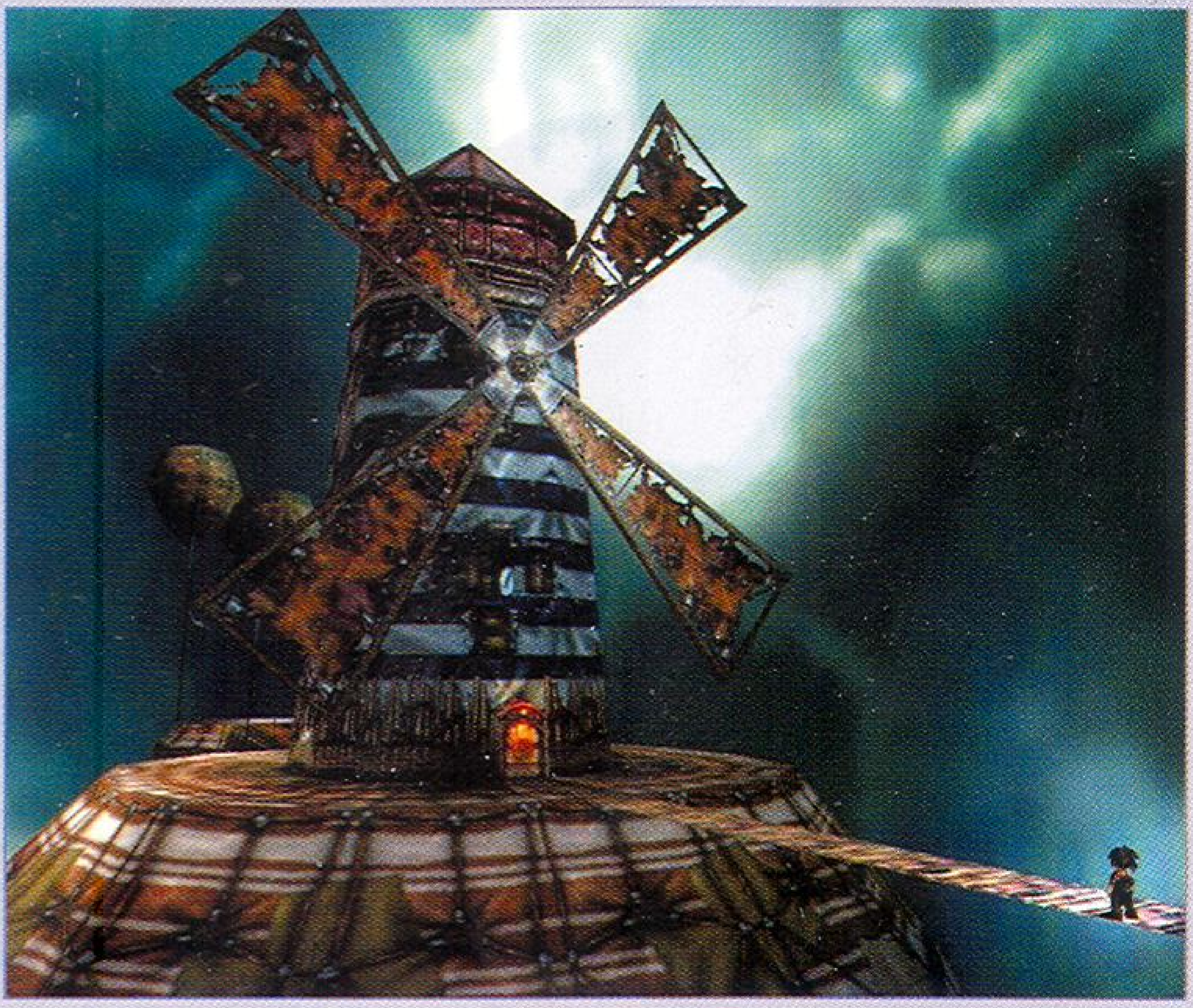

ALi
ALADDiN-P4
M1671


STELARC
ARCHIVAL SPACE
PSYCHO CYBER
THIRD HAND
VIRTUAL ARM
STOMACH SCULPTURE
VIRTUAL BODY
AMPLIFIED BODY
ABSENT BODIES
OBSOLETE BODY
REDESIGNING THE BODY
THE HUM OF THE HYBRID
THE ANAESTHETISED BODY
THE SHEDDING OF SKIN
HIGH-FIDELITY ILLUSION
PHANTOM BODY
FRACTAL FLESH
PERFORMANCE CARDS
AUDIO INTERVIEWS

Cuprins



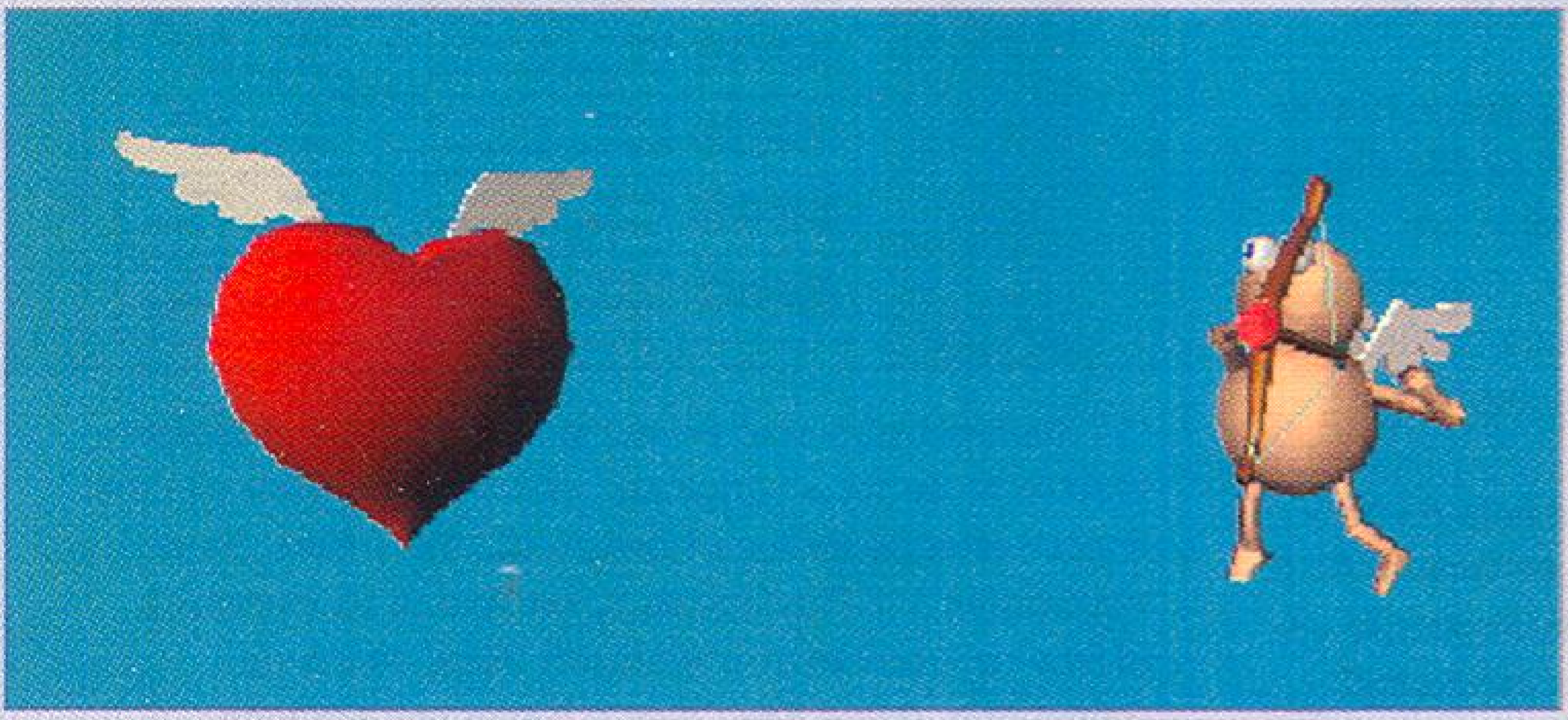
56 Final Render Stage 0



Evil Twin: Cyprien's Chronicles



82 Stronghold



57 Axel 3D



84 Schizm: Misterious Journey

Software

Jocuri

http://www.xtrempc.ro



• Găurile negre ale Internetului

Clienţi ai ISP-urilor broadband şi sistemele militare din S.U.A sunt cele mai comune victime ale unui fenomen pe care cercetătorii l-au poreclit "dark adress space", care face ca aproximativ 100 de milioane de calculatoare să fie de negăsit din anumite zone ale Internetului. Din motive diverse, variind de la dispute contractuale între operatorii de reţea la simple greşeli de configurare a router-elor, peste 5% din adresele Internet sunt lipsite de conectivitate globală. Cel puţin aşa a reieşit dintr-un studiu realizat timp de trei ani de cercetătorii de la Arbor Networks, Massachusets. Factorii care contribuie la apariţia "găurilor negre" pe Internet sunt filtrarea agresivă a rutelor de către operatorii de reţea care încearcă să evite supraîncărcarea echipamentelor sau greşelile de configurare ce plasează site-ul în blocuri de adrese "Milnet" ce datează din epoca de piatră a Internetului. Fenomenul nu este sesizat însă de utilizatorii obişnuiţi, deoarece aceştia accesează maxim 10-12 site-uri în mod uzual. Hackerii însă sunt familiarizaţi cu acest fenomen şi îl folosesc adesea în avantajul lor, păcălind router-ele şi lansând atacuri DOS din spaţii care nu există practic în infrastructura Internetului. Din fericire, în România, dezvoltarea Internetului este încă în stadiu incipient, ceea ce şi face ca atracţia pentru hackeri să fie mult mai restrânsă.

www.theregister.co.uk

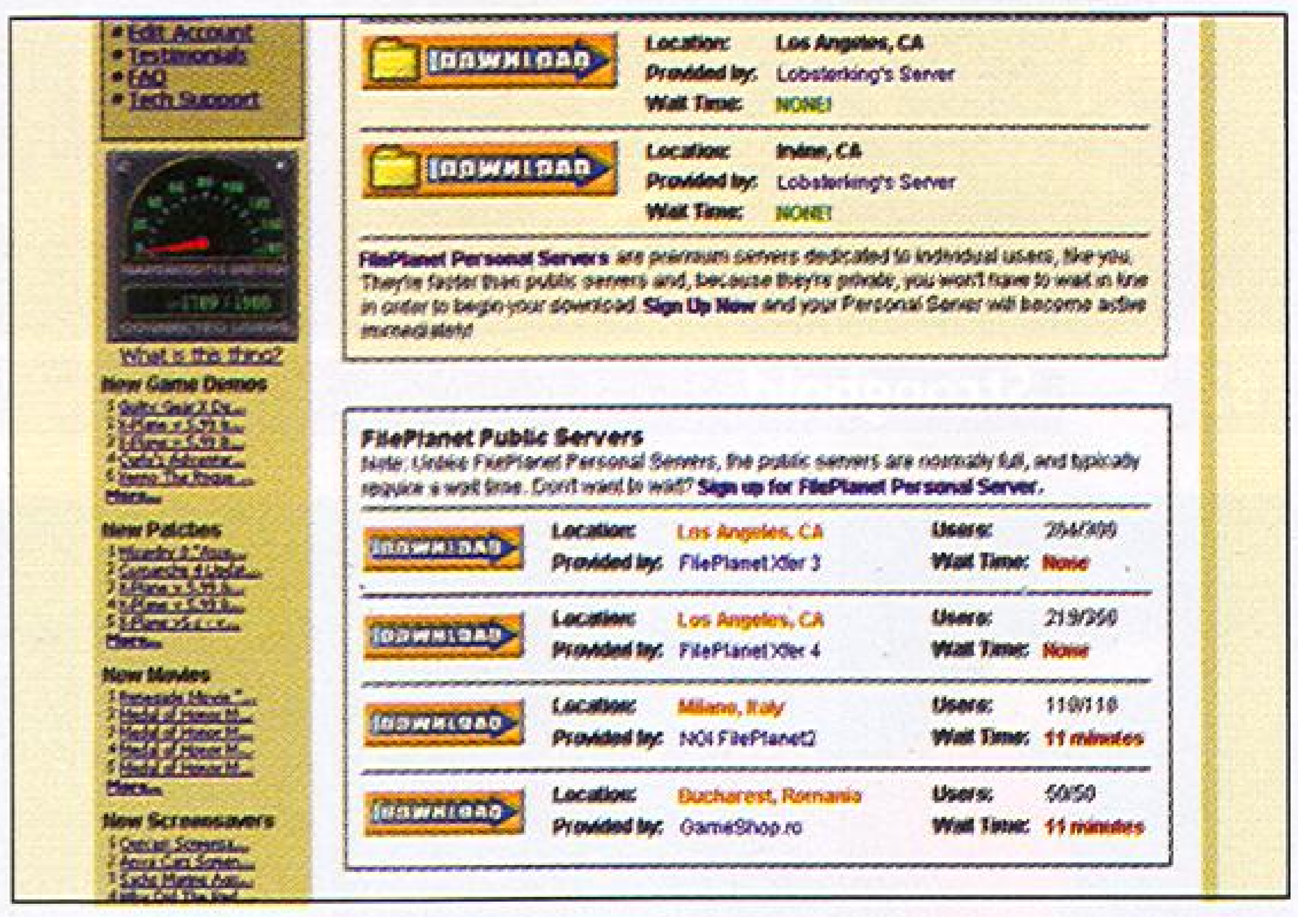
Gameshop.ro devine mirror File Planet

Fişiere populare mult mai accesibile pentru români

Din 15 Noiembrie 2001, Best Distribution SRL, prin site-ul său de comerţ electronic http://www.gameshop.ro, a devenit mirror oficial al celui mai mare site de fişiere din lumea jocurilor, www.fileplanet.com. File Planet oferă spre download peste 52.000 de fişiere, majoritatea demo-uri la cele mai recente jocuri, update-uri, patch-uri, screen savere, etc. Peste 700.000 de download-uri sunt înregistrate săptămânal, totalizând aproape 21 de terabiţi de date transferate.

Evident că nu este posibil ca tot acest gigantic flux de date să pornească dintr-un singur loc, astfel că File Planet a selectat aproximativ 10 mirror-uri (oglinzi) din care jucătorii să transfere cele mai cerute fişiere. Gameshop.ro a intrat în acest club de elită ca cea mai nouă "oglindă" File Planet, deservind internauţi din Europa şi în primul rând România.

De acum inainte, fanii jocurilor din România nu mai trebuie să aştepte ore în şir ca un fişier să se încarce de pe un server de peste ocean pentru că le stă la dispoziţie un server de ultimă generaţie cu o legătură de aproximativ 20Mb/sec oferită de RDS.



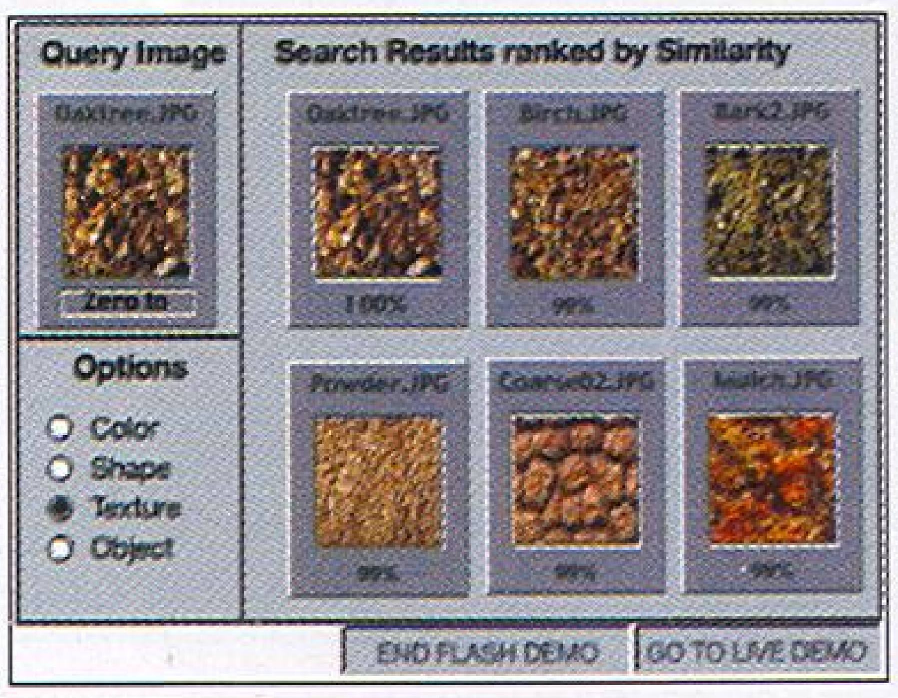
Gameshop.ro este primul şi cel mai mare magazin electronic de jocuri originale, oferind în prezent cea mai bogată selecţie de jocuri pentru PC, Mac, Palm, Sony PlayStation 1 şi PlayStation 2, urmând să îşi mărească oferta cu jocuri pentru Microsoft Xbox, Nintendo GameCube, Game Boy Color şi Game Boy Advance.

www.gameshop.ro

Căutare vizuală a imaginilor

O metodă alternativă de reperare

Compania eVision a creat o nouă tehnologie de căutare a imaginilor, denumită eVe, care permite utilizatorilor să localizeze imagini şi screenshot-uri cu mai mare precizie. Acest lucru este din ce în ce mai important pe măsură ce Internetul devine din ce în ce mai centrat pe multimedia. Motorul de căutare foloseşte formule matematice pentru a determina elementele specifice unei fotografii şi găseşte imagini cu caracteristici similare. Practic, eVe foloseşte imagini de referinţă cu care compară imaginile găsite, apoi filtrează rezultatele pe baza unui "vocabular" vizual.



Motorul este încă în stadiul de beta şi nu se ştie dacă va avea succes pe o piaţă obişnuită cu căutarea textuală bazată pe etichetarea imaginilor cu termeni cheie.

www.evisionglobal.com

• Transfer de informaţii "din mers"

Mercedes Benz a făcut public un sistem de comunicaţii "drive-by", ce permite calculatoarelor aflate la bordul maşinilor să primească informaţii în timp ce trec pe lângă transmiţătoare dispuse de-a lungul şoselei. Numit sugestiv InfoFuelling, sistemul permite teoretic trimiterea şi recepţionarea de e-mail-uri text-to-speech sau transferul de fişiere MP3. Sistemul se bazează pe reţele locale cu bandă largă, plasate convenabil în preajma rutelor principale. InfoFuelling, aflat în stadiul de prototip, va fi compatibil cu reţelele de sateliţi actuale.

www.ananova.com

• Succesul Napster va fi depăşit în curând

Conform unor statistici realizate de compania Webnoize, Kazaa, MusicCity Morpheus şi Grokster, trei servicii ce folosesc acelaşi sistem de file sharing, vor depăşi considerabil succesul Napster până la sfârşitul acestei luni. În momentul de cea mai mare popularitate a Napster-ului acesta a avut 1,57 milioane de utilizatori online. Rivalii săi au deja 1,3 milioane de utilizatori simultan online, mai mult cu 0,3 milioane decât luna anterioară. Succesul lor le-a atras deja un proces din partea RIAA (Recording Industry Association of America). "File sharing-ul este incredibil de popular în rândul utilizatorilor", a declarat un analist. "O nouă reţea a apărut şi a luat locul Napster-ului. Şi este mai eficientă decât a fost vreodată Napster-ul".

www.ananova.com

• Condamnat pentru că a postat ştiri false

Agentul de bursă Kenneth Chan Yen Yau a fost arestat pentru că a postat ştiri false pe Internet cu scopul de a creşte valoarea acţiunilor pe care le achiziţionase. Mişcarea a avut succes, preţul acţiunilor crescând cu 5% în jumătatea de oră în care ştirea a fost prezentă pe Internet. Cu toate acestea, Chan a câştigat aproximativ 14$ din această afacere. Avocatul său a pledat că postarea ştirii a fost o "farsă iresponsabilă" pe care Chan a făcut-o din curiozitate, ca să vadă dacă este posibil. Chan şi-a acceptat vina şi a fost condamnat la plata unei amenzi de 44.000$.

www.ananova.com

România se implică într-o rețea guvernamentală locală

Guvernul acordă atenție sporită domeniului IT



Reprezentanți ai ministerelor de resort din România, Grecia, Iugoslavia, Albania, Cipru și Macedonia au semnat pe 13 noiembrie a.c. un Memorandum de Înțelegere pentru derularea proiectului de eGovernance. Obiectul acestei inițiative interstatale este de a accelera și a facilita comunicarea între statele semnatare și participanții din partea acestora (ministere, guverne, agenții, etc) prin intermediul noilor tehnologii. Proiectul de eGuvernare presupune ca toată corespondența, administrarea documentelor, extragerea de informații să se desfășoare prin mijloace electronice prin intermediul unor rețele și mecanisme sigure. Statele semnatare vor înființa Comitetul Executiv de Acțiune, un grup de experți cu membri din fiecare țară în parte, ce va avea misiunea de a iniția și gestiona dezvoltarea rețelei interstatale, precum și de a o întreține în condiții de siguranță. Proiectul de eGuvernare mai acoperă, pe lângă implementarea rețelei digitale interguvernamentale, crearea unui portal generic pentru toate țările participante, cu legături către site-urile guvernamentale și informațiile de interes comun (agricultură, sănătate, medicină, afaceri, turism, probleme legislative, cercetare, educație, etc), interconectarea administrațiilor publice, crearea de site-uri pentru traduceri, elaborarea unei abordări comune a problemei documentelor electronice cu caracter administrativ transnațional (vamal, comercial, etc.)

Primele manifestări ale proiectului vor apărea până la sfârșitul acestui an. Mai multe informații pot fi obținute de la centrul de eGovernance din cadrul Ministerului Comunicațiilor și Tehnologiei Informațiilor.

www.webnoize.com

Uniunea Europeană este împotriva teroriștilor și anti-cookies

Internetul capătă aceeași atenție ca și terorismul

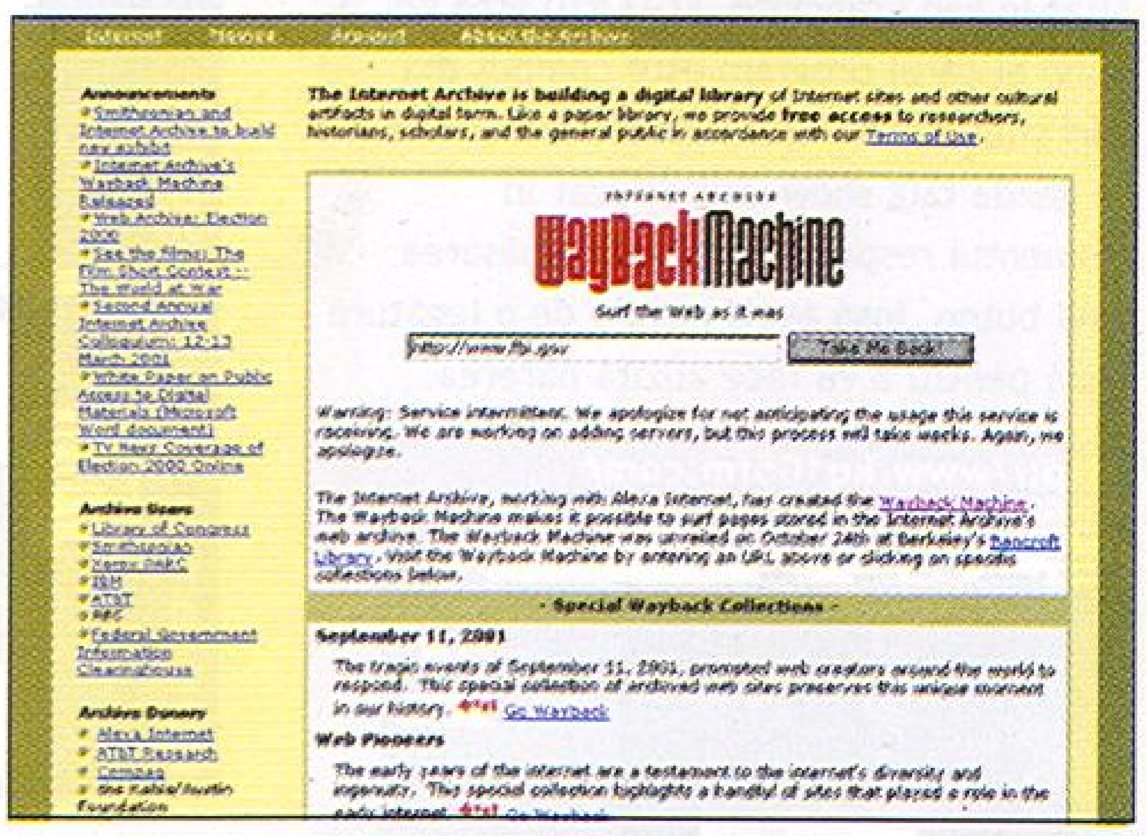
Parlamentul European a votat o lege care permite organizațiilor antiteroriste să intercepteze datele private ce circulă pe Internet. Această acțiune este primul pas dintr-un lung proces ce are drept scop unificarea legislației de protecție a datelor în 15 națiuni ce fac parte din Uniunea Europeană. Propunerea de a întări măsurile antiteroriste prin supravegherea fluxului de date online a fost aprobată cu 339 de voturi pentru, 92 împotrivă și 89 de abțineri. Dacă hotărârea va fi ratificată, acest lucru înseamnă că orice comunicații online vor putea fi interceptate pe motiv de "protejare a securității publice și statale". Legea va obliga totodată companiile din domeniul electronic să păstreze datele referitoare la clienți, pentru eventualitatea în care poliția sau o altă agenție oficială are nevoie de ele. Parlamentul European s-a declarat totodată ferm împotriva spam-ului și cookie-urilor, precizând clar limitele dintre etic și imoral, legal și ilegal în aceste probleme. Propunerile de lege vor fi analizate de cele 15 state membre și returnate cu modificările de rigoare la Strasbourg, pentru o a doua sesiune de vot.

www.webnoize.com

A fost lansată mașina online de călătorit în timp

Timpul este controlat online

Site-ul Wayback Machine a adunat zece miliarde de pagini web începând din 1996 și până în prezent, totalizând peste 130 de terabiți de informație. Realizat de Internet Archive și Alexa Internet, site-ul mai conține colecții referitoare la alegerile din 2000 și din 1996, toate posturile de pe Usenet începând din 1996, filme de arhivă și documentația istorică privind Arpanet-ul, rețeaua militară care a dat naștere Internetului așa cum îl știm astăzi.



www.webnoize.com

• Microsoft-ului îi ia o săptămână pentru un patch

Pe 8 noiembrie, compania Microsoft a anunțat că cei ce folosesc Internet Explorer și Outlook Express sunt vulnerabili în fața unui bug ce permite furarea sau modificarea cookies-urilor de pe computer. Aparent aceasta nu este o problemă majoră, însă dacă ținem cont că micile fișiere text sunt dovezile noastre de identitate pentru un site, care adeseori nu se mai obosește să facă verificări suplimentare, ajungem la concluzia că bug-ul putea fi foarte periculos, făcând posibile furturi de identitate și multe alte fapte antisociale.

Microsoft a declarat că persoana care a făcut public bug-ul "este extrem de iresponsabilă" și că "va face tot posibilul pentru a remedia rapid problema". A durat exact o săptămână până când a fost lansat un patch. Anunțarea noului bug de securitate din IE și Outlook Express vine la scurt timp după descoperirea unor scăpări de securitate în sistemul Passport, un modul important al strategiei .NET dezvoltate de Microsoft.

www.microsoft.com

Xplorer Xtrem

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

MEDIA ONLINE

Stații radio

http://www.kgoam810.com/



Aflat în San Francisco, KGO 810 este un radio al cărui program este compus din știri și talk-show-uri. Puteți intra în direct cu gazda talk show-ului difuzat în momentul respectiv doar prin apăsarea unui buton, însă aveți nevoie de o legătură bună pentru a vă face auzită părerea.

http://www.kq105fm.com/



Și în final o recomandare pentru cei ce preferă stilul dance latino. Aflat în Puerto Rico, KQ-105 FM vă va delecta cu o selecție dintre cele mai bune piese ale momentului din domeniu. Site-ul este mai greu de înțeles pentru că este scris în spaniolă, dar muzica merită.

Stații de televiziune

http://abclocal.go.com/wabc/



Fără nici o legătură cu postul din România, ABC 7 este un post online de televiziune ce face parte din rețeaua ABC ce are numeroase transmisii streaming de știri și filmări de tip reportaj din New York.

www.nakednews.com



Vă mai aduceți aminte de site-ul pe care fetele făceau strip-tease în timp ce anunțau știrile? Nu știm dacă au prezentat și atentatele teroriste din 11 septembrie în același fel, însă știm că au introdus și prezentatori de sex masculin pentru segmentul de audiență care preferă acest lucru. Observați că nu am spus femei. Dincolo de asta, site-ul este foarte popular, dar nu este transmis în direct.

Recomandări pe categorii

Știri



www.revistapresei.ro

Un site de știri axat pe selecțiuni din presa scrisă din România, revistapresei.ro culege tot ce este mai interesant în ziarele și revistele de la noi și vă oferă informațiile zi de zi, comentate într-un stil nonconformist. Secțiunea de fotografii este destul de sumară, nemaifiind actualizată din februarie 2001. Împărțirea în module: esențial, 7 zile, politică, editorial simplifică selectarea articolelor dorite. Pentru un newsletter zilnic va trebui să scoateți ceva dolari din buzunar.

Hardware



www.tomshardware.com

La fel de cunoscut ca GameSpot în lumea jocurilor, Tom's Hardware Guide este locul care merită vizitat atunci când aveți nevoie de o opinie în privința unei plăci video, unei plăci de bază sau a unui procesor. Și lista nu se oprește aici. S-a dovedit că producătorilor de hardware le pasă de opinia lui, unii folosind chiar aprecierile sale pentru a-și promova produsele. Știrile sunt de actualitate și site-ul este actualizat cu regularitate.

Software



www.tweakxp.com

Opiniile sunt împărțite în privința ultimului sistem de operare de la Microsoft. Unii zic că e greoi, alții zic că nu le pasă. Cei de la TweakXP au adunat o listă de optimizări și opțiuni mai mult sau mai puțin secrete ce pot fi activate sau dezactivate, răspunzând la o mulțime de întrebări pe care le ridică Windows XP în rândul utilizatorilor. De aici puteți lua programul Style Builder beta și o serie de skin-uri originale pentru Windows XP.

Jocuri



www.gamespy.com

Site-ul oferă știri de ultimă oră, preview-uri, review-uri, cheat-uri, download-uri și forumuri. GameSpy sunt totodată promotorii serviciului cu același nume de gaming online. Las la latitudinea voastră aprecierea articolelor, însă vă recomand cu căldură partea de "Humor", unde benzi desenate ca Dork Tower, ExtraLife, Get with the Program și Nodwick ironizează printre altele viața de zi cu zi a gamerilor și unde Fargo este regele eseurilor umoristice. Fără glumă.

Hobby



www.hobby.ro

Nici că se putea găsi un site mai potrivit pentru această rubrică decât cel omonim. Site-ul este dedicat "modelismului din România", oamenilor care se ocupă cu această pasiune "nebună" și istoriei militare a României. Majoritatea machetelor prezentate sunt în consecință din domeniul armatei: soldați, tancuri, camioane militare, avioane, etc. Dacă sunteți interesați găsiți în pagină adrese de mail unde pot fi contactați autorii miniaturilor.

Cu și despre bannere



Strategia anti-banner-ului (I)

Construit aproximativ pe același principiu al antireclamei ca și reclamele de la Sprite, banner-ul celor de la Blink Exchange nu este nici arătos, nici laudativ. Nu oferă nimic pe gratis și nu arată femei dezbrăcate. Tot ceea ce spune este "Apasă aici ca să îți pierzi timpul".
Ar fi fost o idee bună dacă nu ar fi fost chiar un anti-banner propriu-zis. Blink Exchange sunt împotriva banner-elor și publicității online și mai puteți găsi multe alte astfel de exemple pe site-ul lor.
(http://www.jwp.bc.ca/saulm/blink.htm)



Strategia anti-banner-ului (II)

Un mod de a face o glumă este de a parodia un banner faimos, cum au făcut cei de la Microsoft Internet Exploiter cu banner-ul de la IE 4.1. "Ați cerut viteză... noi am ascultat. Ați cerut stabilitate... noi ne-am străduit. Microsoft prezintă IE 4.1. Dați-ne o săptămână și reparăm un bug." este mesajul pe care îl oferă banner-ul, identic grafic cu cel folosit de Microsoft pentru lansarea IE4. Site-ul autorilor (http://www.jwp.bc.ca/saulm/ie4/) include numeroase alte "înțepături" umoristice la adresa Microsoft, așa că dacă vă interesează subiectul, vizitați-l.

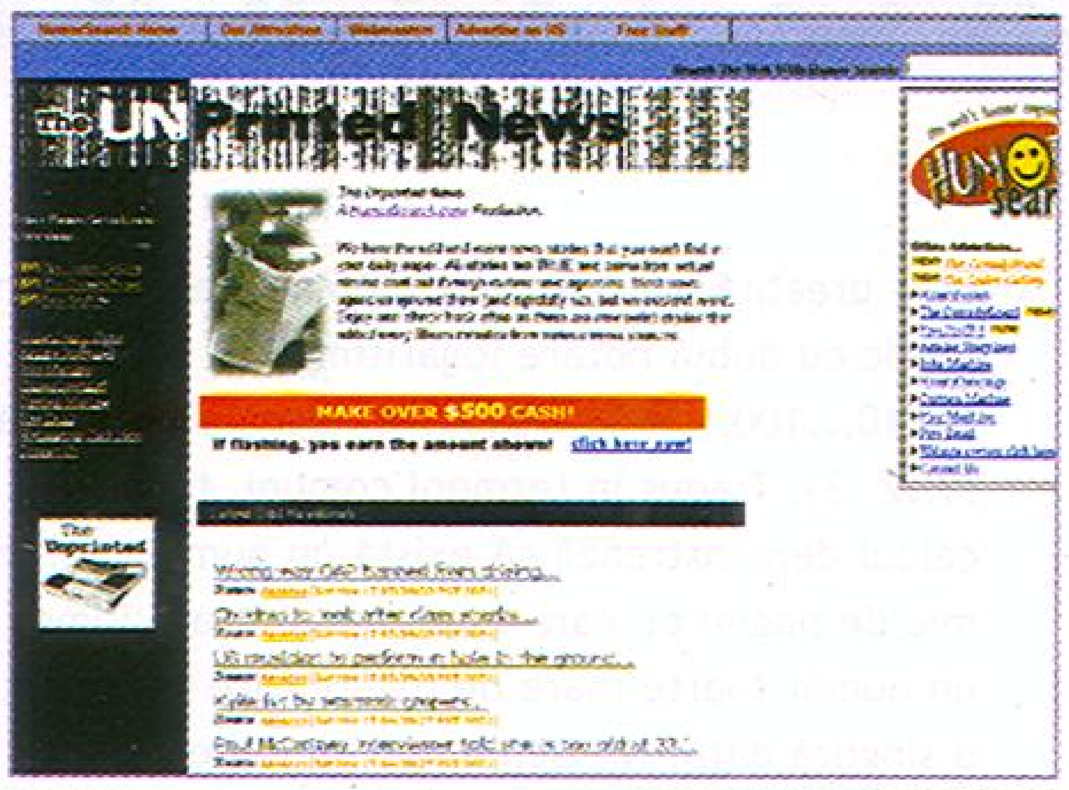
De la cititori pentru cititori

http://www.hoogerbrugge.com/ml.html



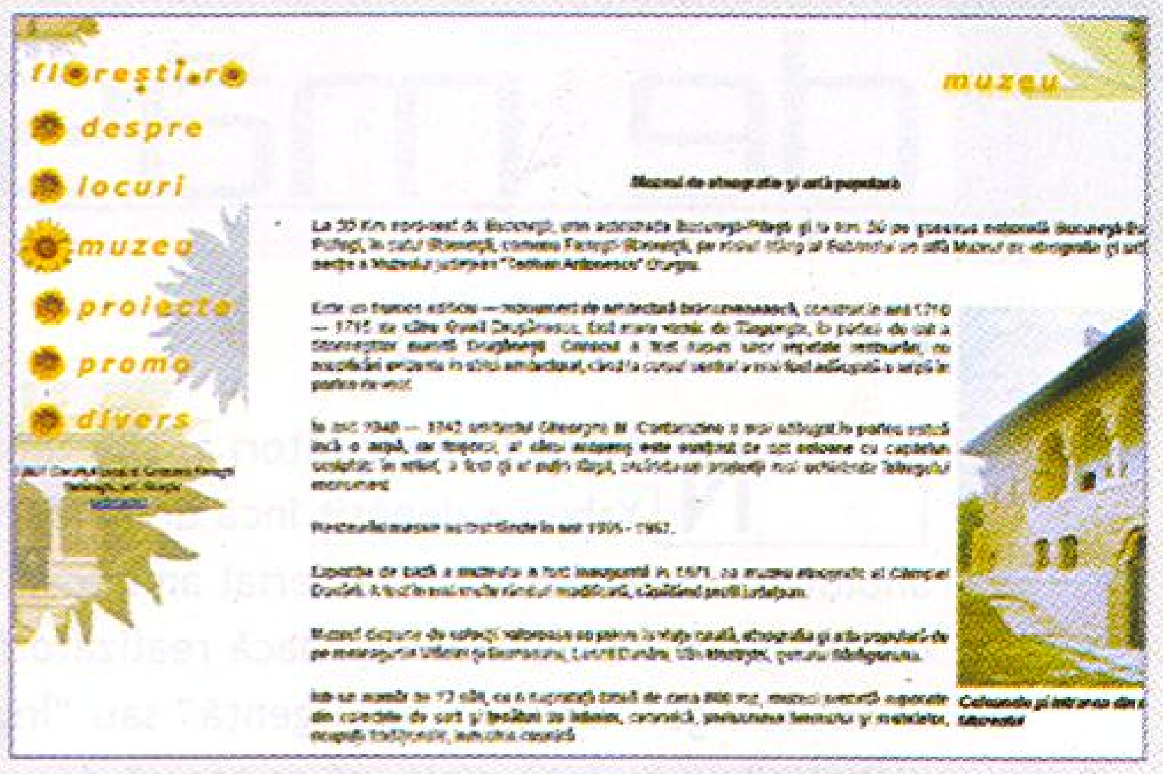
Viața în ziua de azi este o sarabandă nevrotică. Site-ul recomandat de Silviu Castan din Târgu-Mureș demonstrează subtil acest lucru prin animații Flash realizate de olandezul Hooger Brugge. O satiră amară, acidă uneori la adresa alienării, lipsei de control, stresului și rutinei, ale căror efecte le resimțim cu toții. Cinic și sarcastic, site-ul vă va pune mai mult pe gânduri decât vă va face să râdeți, o realizare artistică ce poate fi revendicată de curentul net.art despre care puteți citi în acest număr.

http://www.unprintednews.com



Daniela Ștefănescu din București ne invită să râdem la www.humorsearch.com, o colecție de site-uri care de care mai hilar. UnprintedNews conține știri trăznite adunate de la agențiile de presă pe care nici un ziar nu a socotit demn să le publice, dar care sunt fără îndoială amuzante. The Joke Machine vă oferă câte o glumă nouă de fiecare dată când apăsați refresh, dar ori sunt puține glume, ori factorul aleator nu funcționează. Sper să o nimeriți pe cea cu rața.

Inițiativa lunii



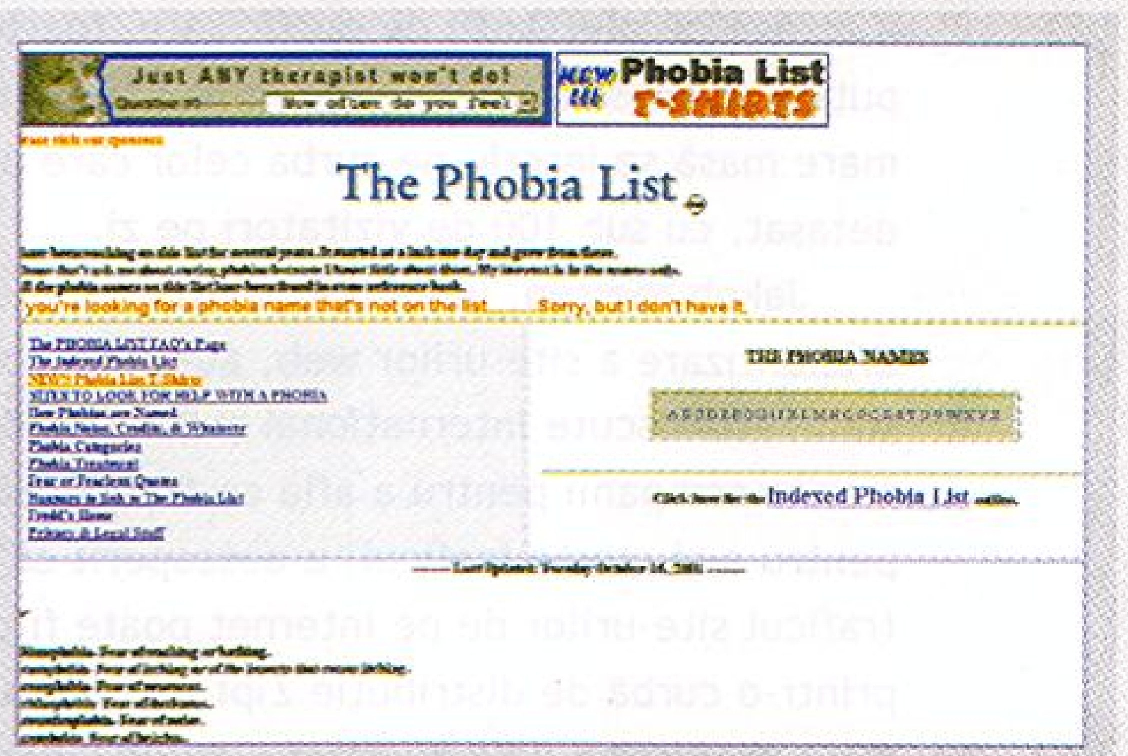
www.floresti.ro

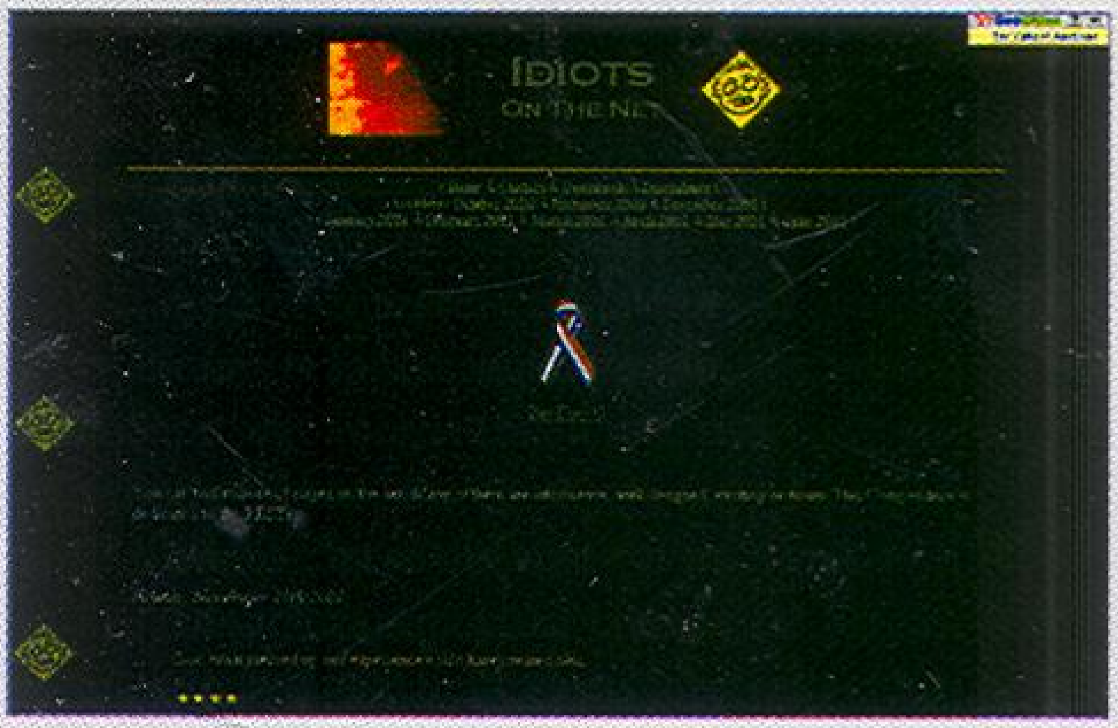
Deși numărul de posesori de computer din Florești se poate număra pe degetele de la o mână (sau ambele dacă suntem extrem de generoși), comuna beneficiază de un site care nu este de ici de colo. Adunate sub denumirea de "Site oficial al consiliului local al comunei Florești-Stoenești", paginile ne încântă cu imagini ale muzeului, bisericilor din sate și cu detalii despre noua centrală telefonică automată care o va înlocui pe cea veche, manuală. Ne-a plăcut designul cu floarea-soarelui, dar ne întrebăm unde sunt semințele.

Navigare la întâmplare

Cui îi este frică și de ce
www.phobialist.com

Frica este cel mai des încercat și cel mai puternic sentiment uman, afirmă Clive Barker, celebrul scriitor de romane horror în colecția "Cărțile însângerate", copiind în mare o afirmație a lui H.P. Lovecraft. Pe site-ul Phobia List găsiți ordonate alfabetic absolut toate fobiile care au fost documentate de practica psihologică și psihoterapeutică și încă unele pe deasupra. Așa veți afla că există oameni care se tem de calculatoare, de oglinzi, de valuri și de ace cu gămălie. Sau vă veți putea găsi o scuză că stați degeaba la serviciu pentru că suferiți de ergofobie - teama de muncă. Vă va irita în multe cazuri lipsa unor detalii suplimentare, ca de exemplu în cazul leukofobiei - teama de culoarea alb sau nelophobia - teama provocată de obiectele din sticlă. Mai există și pagini care acoperă sumar tratarea fobiilor și o colecție de citate despre teamă.



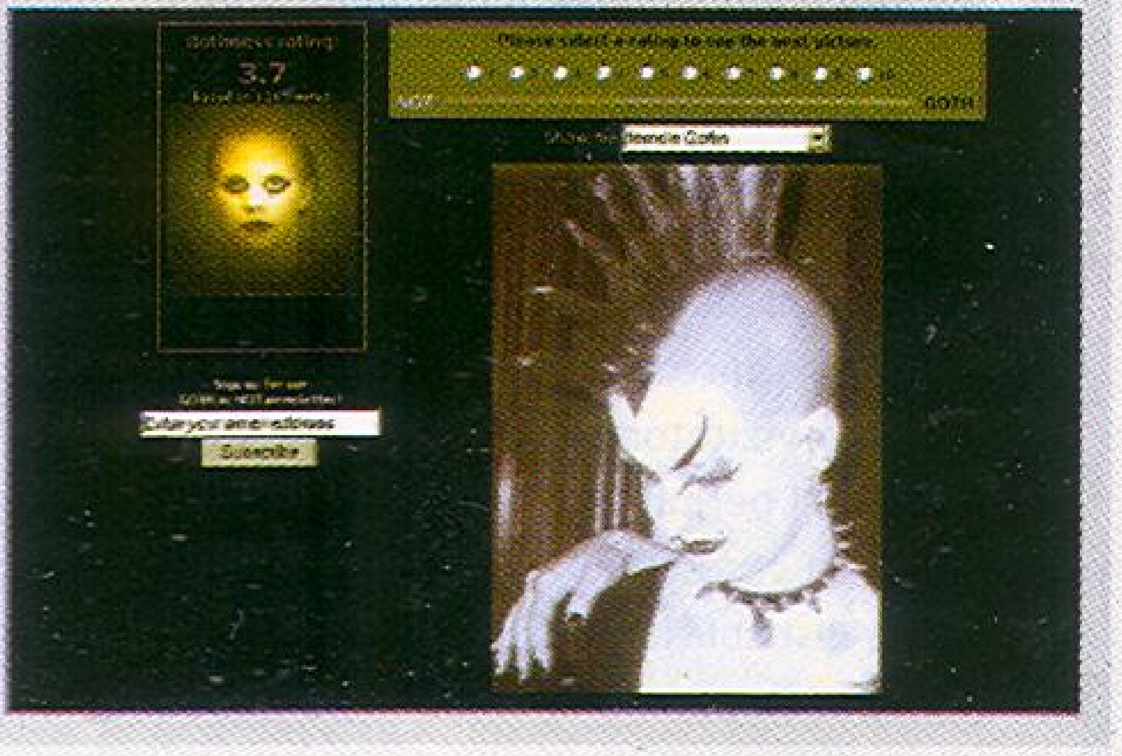


Compendiul idioților de pe Internet
http://www.geocities.com/dante869/idiots.html

Un individ pe nume Dante, fan declarat al lui Dante Alighieri, a creat un compendiu în care a adunat cele mai trăznite, pentru a folosi un eufemism, site-uri de pe web. Actualizat lunar, site-ul se ghidează după motto-ul: "Poți găsi milioane de pagini pe Internet. Multe dintre ele sunt fie informative, fie bine făcute, fie amuzante. Acest compendiu este dedicat RESTULUI de pagini". Notarea se face prin intermediul unui sistem de steluțe, cel mai interesant (deși interesant nu este tocmai cel mai potrivit termen pentru a defini acest gen de site-uri) capătă cinci steluțe, iar cele pur și simplu tâmpite sunt gratulate cu una singură. Lista este lungă și se poate să găsiți și site-uri care au dispărut între timp mai ales printre cele mai vechi, însă merită investigată, chiar și numai pentru a vă bucura că nu sunteți prezenți.

Privește cât sunt de urâtă
www.amigothornot.com

Vă mai aduceți aminte de www.amihotornot.com, site-ul care vă lăsa să dați note tipelor fotografiate (sau tipilor). Site-ul a avut un succes atât de mare încât a oferit motiv de satiră pentru alte 2 site-uri care il parodiază: Am I Goth or Not? și Am I Geek or Not?. În mod paradoxal, se pare că notele nu se dau pentru urâțenie, ci tot pentru aspectul estetic al persoanelor din poză. Paradoxal, se dovedește că urâțenia are la fel de mare succes ca frumusețea, chiar dacă este prezentată sub stindardul umorului. Ba chiar și mai și, s-ar putea spune, deoarece originalul Amihotornot.com a dispărut de pe Internet, apariția lui sub un nume diferit fiind posibilă, dar noi cel puțin nu am reușit să descoperim noua adresă. Și nu pentru că nu am fi încercat.



Traficul online: unitate de măsură a popularității

Redactor: Adrian Dorobăț

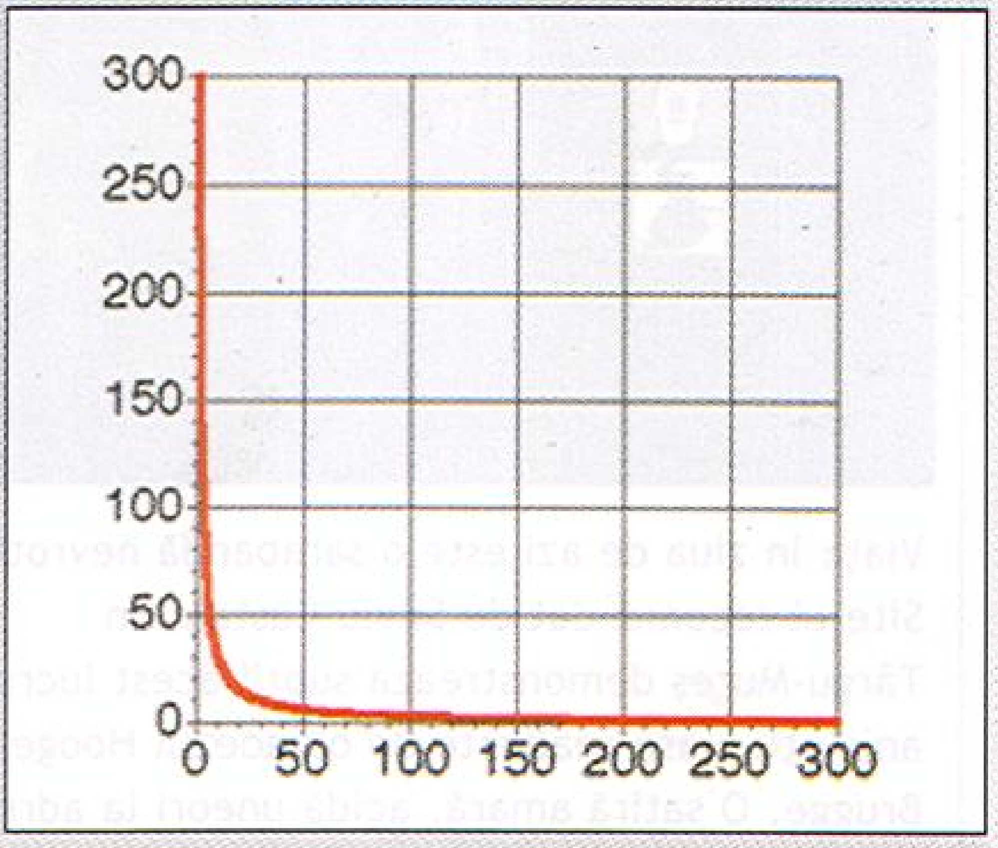
Numărul de vizitatori ai site-ului Yahoo a depășit încă de la sfârșitul anului 200 în audiență orice serial american cu distribuție internațională. Și dacă realizatorii unui show gen "Spitalul de urgență" sau "Înger sălbatic" nu au încă motiv să se teamă de concurența din partea Internetului, este clar că traficul online, amestecul ciudat de date și interes uman care constituie seva Internetului, a devenit o unitate de măsură incontestabilă a popularității. Iar cum popularitatea poate fi transformată în satisfacții materiale prin utilizarea ei ca monedă de schimb în tranzacțiile cu cei care vor să își facă publicitate, traficul unui site este în cele mai multe dintre cazuri și o măsură a succesului său financiar. Cu toate acestea, spre deosebire de televiziune, universul online nu s-a dovedit încă foarte profitabil pentru întreprinzători. Câștigurile sunt considerabile, însă ele sunt repartizate disproporționat. Câteva site-uri adună un număr foarte mare de vizitatori, generând un trafic care îi atrage pe ofertanții de publicitate, foarte puține se plasează undeva la mijloc și din nou o mare masă se înscriu pe curba celor care pierd detașat, cu sub 100 de vizitatori pe zi.

Jakob Nielsen, un guru modern în materie de eficientizare a site-urilor web, ale cărui sondaje sunt recunoscute internațional și folosite de marile companii pentru a afla ce trebuie să facă pentru a-și crește traficul, a descoperit că traficul site-urilor de pe Internet poate fi descris printr-o curbă de distribuție Zipf (numită astfel după profesorul de lingvistică George Kingsley Zipf care a descoperit formula matematică pe care se bazează). Curba Zipf se transformă în linie dreaptă atunci când este calculată într-un grafic cu dublă notare logaritmică (1..10...100...1000) în loc de notarea obișnuită (1..2..3). Tradus în termeni comuni, tot acest calcul demonstrează că există un număr foarte mic de pagini pe care le vizitează toată lumea și un număr foarte mare de pagini care sunt vizitate o singură dată. Nielsen a mai descoperit numeroase aplicații pentru curba de distribuție Zipf: de exemplu, ea dovedește că orice site primește trafic major de la un număr foarte mic de site-uri afiliate și un foarte mic număr de vizite de la vasta majoritate a celorlalte. Postarea pe forumurile online urmează aceeași regulă: un număr foarte mic de utilizatori postează cea mai mare parte dintre mesaje, pe când marea majoritate postează rar sau aproape deloc.

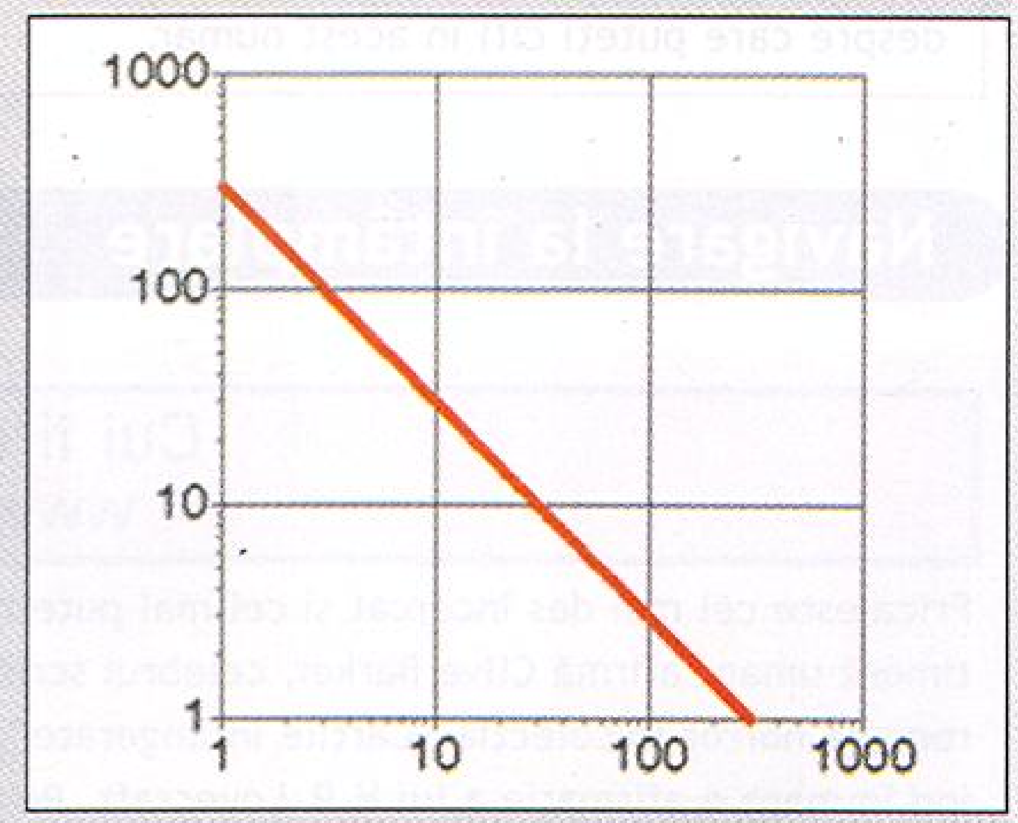
Creșterea traficului datorată vizitatorilor veniți dinspre motoarele de căutare și portaluri a crescut de două ori în ultimul an, ceea ce dovedește că acestea joacă un rol foarte important în succesul sau insuccesul unui site. Traficul datorat motoarelor de căutare și portalurilor depinde de trei factori: traficul search-engine-ului propriu-zis, interesul surferilor pentru respectivul engine de căutare sau portal, accentul pus de motorul de căutare fie pe calitate, fie pe cantitate. Următoarea etapă de specializare în calcularea popularității a fost apariția site-urilor de trafic care servesc un dublu scop: funcționează ca motoare de căutare/portaluri și ca ierarhie a celor mai vizitate site-uri. Deși în esență serviciul pe care îl pun la dispoziția utilizatorilor este unul foarte util, ele întăresc un cerc vicios, sau o curbă vicioasă, ca să fiu mai exact: distribuția Zipf. Site-urile aflate în frunte au un număr mare de vizitatori și vor căpăta și mai mulți de pe urma site-urilor de trafic, deoarece aceștia vor presupune că din moment ce sunt așa de populare au ceva de oferit.

În final, vor exista maxim 10 site-uri cu un număr foarte mare de vizitatori și o mulțime interminabilă de site-uri cu număr foarte mic de vizitatori, lucru care se poate observa cu ușurință dacă vă veți duce la www.trafic.ro.

Vestea bună este că deși clasamentele urmează o regulă destul de strictă, componența lor nu este bătută în cuie. Așa că nu vă îngrijorați că site-ul vostru va rămâne pentru totdeauna în coada plutonului. Ca și în viață, când unul se ridică, altul coboară. Dacă depuneți suficient efort, dispuneți de talent, inventivitate și resurse, succesul nu va întârzia să apară sub forma mult doritului trafic.



Astfel arată distribuția unor date (să zicem numărul de vizitatori ai unui site) pe o scală cu dublă incrementare obișnuită...



...Și astfel arată aceleași date introduse într-un tabel cu dublă incrementare logaritmică. Curba se transformă într-o linie dreaptă ce demonstrează că raportul dintre tipurile de distribuții este constant.

Calculează-ți singur popularitatea

Jakob Nielsen ne învață că popularitatea poate fi calculată după o formulă foarte simplă: N=Y/T, unde locul pe care te afli tu (N) este dat de traficul celui mai popular site de pe web (sau primul în top din trafic.ro) împărțit la traficul tău. Rezultatul este mai eficient decât simpla ierarhizare după numărul de vizitatori, pentru că îți permite să afli unde te găsești pe curba de distribuție Zipf.

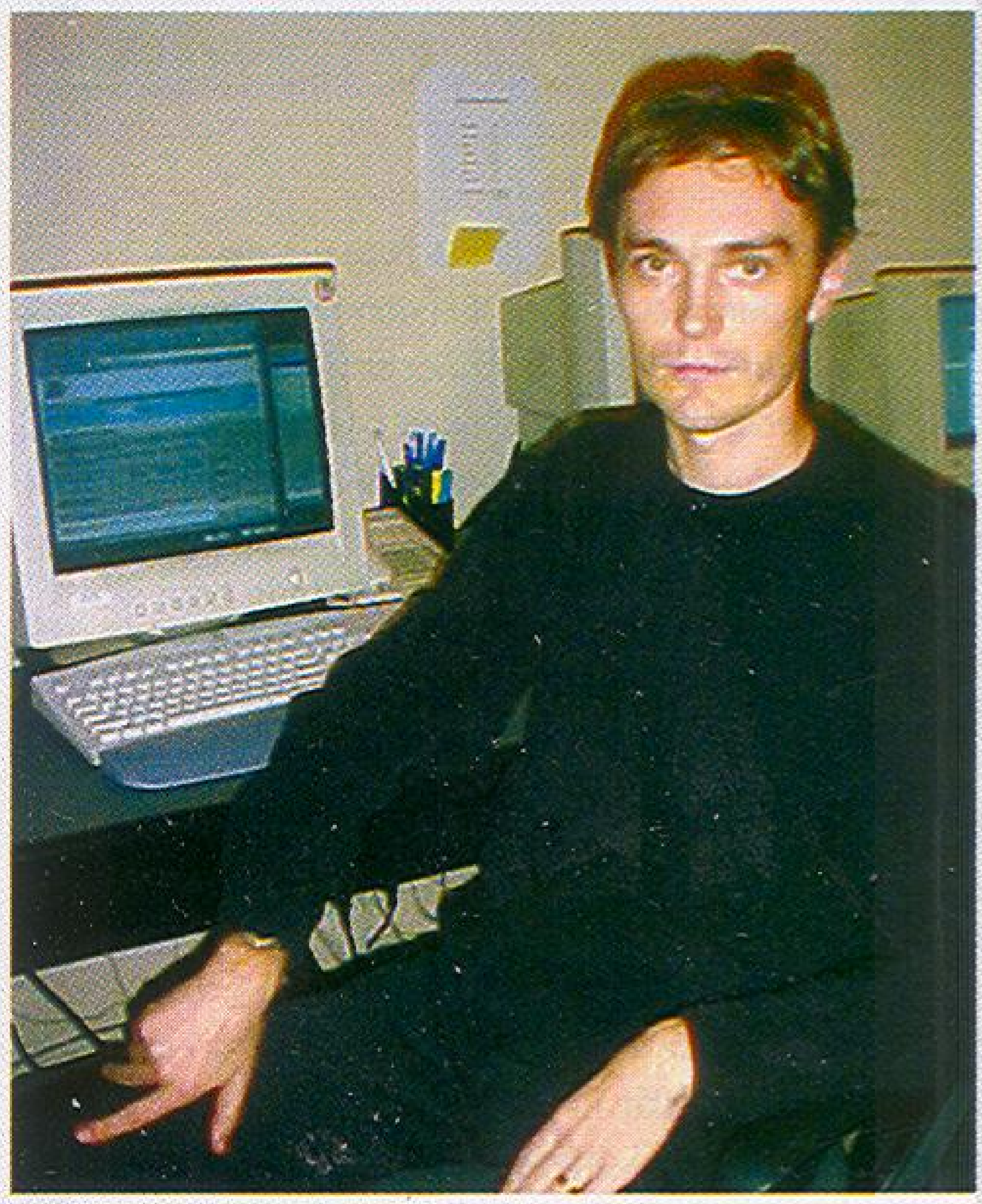


Jakob Nielsen explică în trei imagini foarte simple cele trei categorii în care se poate încadra un site: între puținele site-uri foarte populare, între cele câteva cu popularitate medie sau între extrem de multele site-uri cu o popularitate foarte scăzută. Curba de distribuție Zipf nu iartă pe nimeni, punându-i pe toți la locul lor. Depinde doar de producătorul site-ului unde reușește să se încadreze.

Pentru detalii despre o inițiativă românească în domeniu i-am pus câteva întrebări domnului George Mihalcea, IT Manager la NetBridge Investments, fondatorii Trafic.ro

Juriul decide cine este primul în clasament

www.trafic.ro



Când a fost înființat site-ul trafic.ro?

G.M.: Proiectul Trafic.ro a fost început la data de 1 iunie 2000. Dezvoltarea lui a durat până în septembrie 2000, când a fost lansat site-ul.

Din câți oameni este formată echipa trafic.ro și cum sunt ei organizați?

G.M.: Echipa Trafic este formată din specialiști organizați în 2 departamente: suport utilizatori și dezvoltare și întreținere software. În curând ni se va alătura și o persoană care se va ocupa de partea comercială a site-ului (de exemplu, vânzarea de publicitate pe Trafic). Nu este important numărul oamenilor din echipă, cât calitatea acestora.

Este un concept singular sau este doar unul dintr-o serie mai amplă de proiecte?

G.M.: Nu este un concept singular. Pornind de la ideea din spatele site-ului Trafic, noi am dezvoltat în ultimele luni de zile o rețea de publicitate online, boom.ro.

Cui îi este destinat acest site?

G.M.: Trafic.ro se adresează în primul rând webmasterilor, care au în el un instrument deosebit de eficient de a urmări atât statisticile propriului site, cât și statisticile altor site-uri. Trafic.ro întocmește statistici mai complexe decât orice alt "counter"/"tracking site" de la noi. Rapoartele noastre includ informații despre numărul de vizitatori și afișări pe ore, zile, săptămâni și luni, profilul vizitatorilor (ce browsere, sisteme de operare, setări de afișare, precum și ce extensii /plug-in-uri folosesc), evoluția numărului de vizitatori și afișări. De asemenea, statisticile pe care le oferim ajută la promovarea site-ului: de unde au venit vizitatorii site-ului (referrer): de pe ce site-uri, de pe ce motoare de căutare, ce cuvinte vă oferă vizibilitate în motoarele de căutare.

O altă facilitate oferită este postarea de știri de către webmasteri referitoare la noi funcții și servicii pe care le oferă site-urile lor. În afară de statisticile oferite și de posibilitatea de a posta știri, Trafic.ro ajută la o mai bună poziționare a site-urilor în raport cu motoarele de căutare. Există foarte mulți webmasteri care își înscriu site-ul în Trafic nu numai pentru statistici, ci și pentru a putea fi găsiți.

Cum se calculează clasamentul?

G.M.: Clasamentul este calculat în funcție de numărul de vizitatori unici pe zi din ultimele 7 zile. Astfel, presupunând că acum este vineri, ora 15:10, vizitatorii contorizați sunt cei care au vizitat respectivul site în intervalul cuprins între ora 15:10 a zilei de vineri din săptămâna trecută și până în momentul actual. Intervalul este întotdeauna de exact 7 zile, fiind cuprins și un week-end, astfel încât numărul de vizitatori să nu fie influențat de faptul că în week-end activitatea pe web este mai mică decât în zilele lucrătoare ale săptămânii.

Considerați că sistemul folosit este mai viabil sau mai puțin viabil decât unul realizat pe baza voturilor exprimate (www.top100.ro)?

G.M.: Considerăm că acest sistem este diferit de cel bazat pe voturi, deoarece clasamentul pe care îl oferim este unul obiectiv. Însă partea cea mai importantă este deschiderea acestuia. În mare măsură, regulile de participare de pe site au fost ajustate chiar de către participanți. Este așadar un sistem deschis.

Au existat surprize, site-uri care au urcat în top deși nu păreau foarte atractive?

G.M.: Este normal să existe și surprize, orice proiect poate fi o surpriză, în sensul că are un succes neașteptat de mare. Surprize pot apărea din multe motive, de exemplu apariția unui articol într-o revistă cunoscută, a unui eveniment deosebit legat de acel site sau a unui reportaj la o emisiune de televiziune. Vă închipuiți creșterile înregistrate de site-ul Ministerului Educației și Cercetării în perioada înscrierilor la facultăți sau de site-urile de emigrare după rezultatul primului tur de scrutin al prezidențialelor.

Care este politica față de site-urile cu MP3-uri și Warez?

G.M.: Politica Trafic.ro față de site-urile cu conținut ilegal sau imoral este clară: nu se admite înscrierea unor asemenea site-uri. Desigur, astfel de conținut poate să apară la o anumită perioadă după înscrierea în Trafic. În acest caz, depistarea conținutului ilegal este mai dificilă, însă aici ne ajută ceilalți webmasteri, care ne sesizează imediat referitor la acest lucru și le mulțumim pe această cale.

Se poate "păcăli" sistemul? Au existat încercări de a trișa? Cum sunt ele combătute?

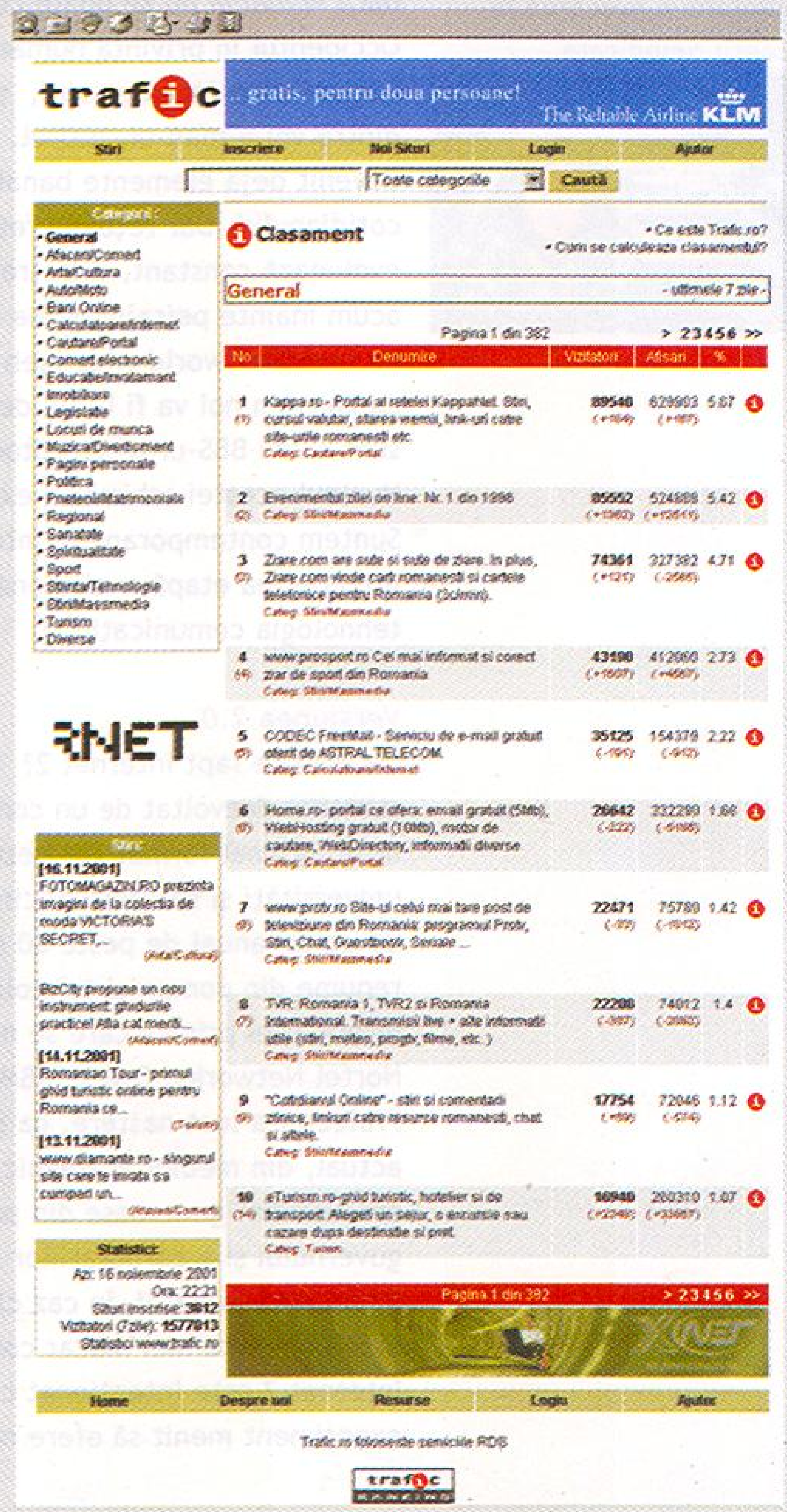
G.M.: Încercări de fraudă există și vor exista atâta timp cât pentru unii webmasteri este foarte importantă prezența în top pe un loc fruntaș. Deși este foarte greu să păcălești sistemul, teoretic se poate. Noi însă avem metode și dezvoltăm în continuare modalități de a depista și combate fraudele. Site-urile care adoptă asemenea metode sunt eliminate din Trafic.ro, iar webmasterului nu i se vor mai înscrie alte site-uri în sistem.

Este pur și simplu un top de site-uri sau oferiți mai mult utilizatorilor care beneficiază de serviciile dvs?

G.M.: În afară de top și statistici, Trafic.ro este un portal, un motor de căutare și locul unde oamenii vin să vadă ce este nou pe Internet în România. Categoria "Noi site-uri" din Trafic se bucură de un real succes. De asemenea, mulți webmasteri încearcă să își facă cunoscut site-ul tocmai prin înscrierea lui în Trafic, deoarece nu își pot permite sa facă publicitate site-ului lor. Am avut surpriza să constatăm că vizitatorii unor site-uri personale înscrise au avut ca referer Trafic.ro în proporție de 80-90%.

Ce proiecte de viitor aveți?

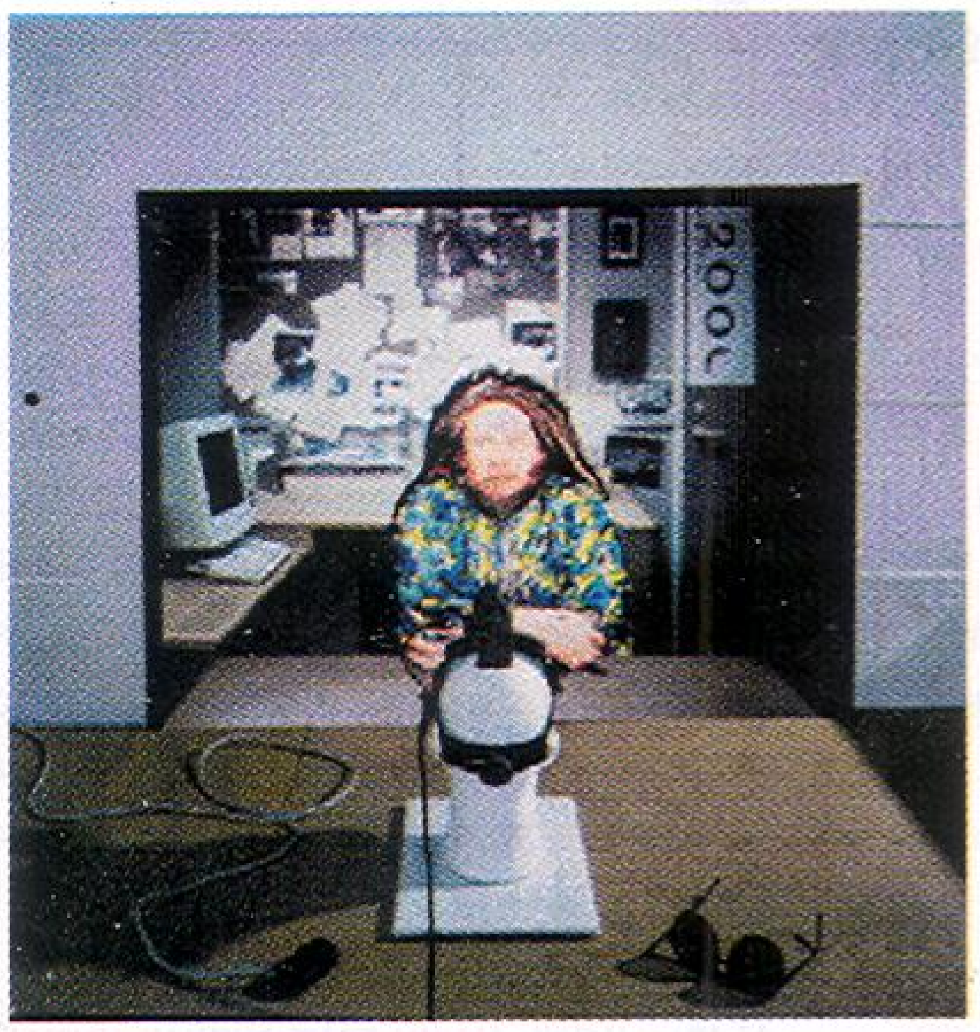
G.M.: Trafic.ro nu este sigurul nostru proiect. Un alt proiect este Okazii.ro, cel mai mare site de licitații din România. De asemenea, am lansat în august 2001 un site de joburi, www.hit.ro, iar din octombrie o rețea de publicitate online. În prezent lucrăm la dezvoltarea tuturor acestor proiecte, dar în primul trimestru al anului viitor vom lansa un nou proiect despre care nu putem da detalii deocamdată.



Internet 2: următoarea etapă a evoluției comunicațiilor

Tip articol: Prezentare
Redactor: Adrian Dorobăț

Tele-immersion, a new medium for human interaction enabled by digital technologies, approximates the illusion that a user is in the same physical space as other people, even though the other participants might in fact be hundreds or thousands of miles away. It combines the display and interaction techniques of virtual reality with new vision technologies that transcend the traditional limitations of a camera. Rather than merely observing people and their immediate environment from one vantage point, tele-immersion stations convey them as "moving



Photograph by Dan Winters

JARON LANIER, physically located in Armonk, N.Y., as he

Teleimersiunea este încă în stadiul în care imaginea este de proastă calitate și mișcarea în cadru neindicată.



Generațiile care s-au născut și au crescut odată cu Internetul îl văd ca pe un aspect natural al vieții de zi cu zi, un mediu la fel de familiar ca și televiziunea și radioul la vremea lor. Chiar dacă România nu se poate compara cu Occidentul în privința numărului de utilizatori ai Internet-ului, pentru mulți dintre voi e-mail-ul, ICQ-ul, mIRC-ul au devenit deja elemente banale ale cotidianului. Dar rețeaua rețelelor evoluează constant, și în trei-patru ani de acum înainte peisajul nu ne va mai fi atât de familiar: world wide web-ul așa cum îl cunoaștem noi va fi la fel de depășit pe cât sunt acum BBS-urile și protocolul gopher. Nucleul acestei schimbări există deja. Suntem contemporani cu Internet 2, următoarea etapă evoluțională în tehnologia comunicațiilor.

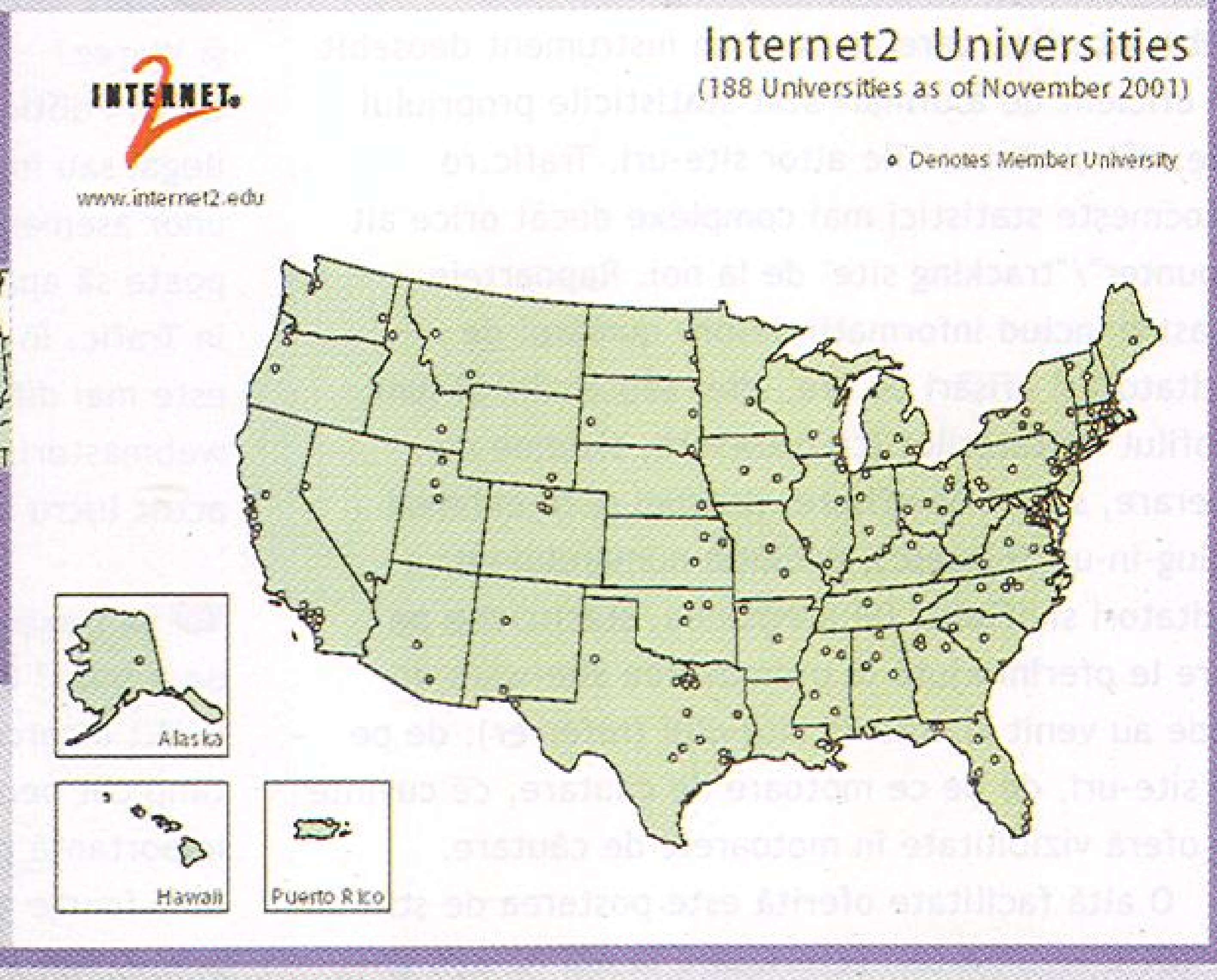
Versiunea 2.0

Ce este de fapt Internet 2? Este un proiect științific dezvoltat de un consorțiu internațional format din peste 180 de universități și sprijinit cu circa 300 milioane de dolari anual de peste 60 de companii de renume din domeniul tehnologiei informației printre care se numără Cisco, Nortel Networks, Qwest, IBM și Intel. Proiectul a luat naștere, ca și Internetul actual, din mediul academic, cu sponsorizări generoase din partea guvernului și a corporațiilor interesate. Implicarea armatei, în caz că există, nu este pomenită nici măcar colateral. Internet 2 este intenționat ca un experiment menit să ofere noi posibilități comunității științifice, stânjenită considerabil de limitele rețelelor actuale. Viteze de transfer incredibile, lățime de bandă imensă, realitate virtuală și teleimersiune, învățământ la distanță, biblioteci multimedia online accesibile cât ai clipi din ochi, multicasting HDTV (high definition television) interactiv, toate acestea sunt apanajele Internet 2. Totuși, Internet 2 nu va înlocui Internetul actual: nu este nici măcar o instanță separată. Ele coexistă, rețeaua Internet 2 fiind integrată în structura electronică mondială, însă transferul de informații este posibil doar într-un singur sens, din exterior spre interior, protocolul folosit de Internet 2 (Ipv6) fiind parțial incompatibil cu cel vechi (IPv4) folosit de Internetul actual. În timp, revoluția tehnologică generată de Internet 2 se va propaga către exterior, modificând radical structurile comunicaționale existente, astfel încât toată lumea va beneficia de progres.

Un scop similar îl are Next Generation Internet, un alt proiect științific sponsorizat de același guvern federal american. NGI se intersectează adesea cu Internet 2, sponsorizând universitățile pentru cumpărarea echipamentului care să le permită conectarea la Abilene, hub-ul Internet 2, iar universitățile au investit peste 30 de milioane de dolari în dezvoltarea tehnologiilor. Practic Internet 2 este un soi de laborator virtual mondial în care se experimentează tehnologiile dezvoltate de NGI și afiliații lor. Vă amintiți că am pomenit cândva de armată? Ei bine, se pare că armata americană este infiltrată puternic finaciar și administrativ în proiectul NGI, dar demonstrarea acestei ipoteze este mai mult domeniul unei anchete decât al unui articol de prezentare.

Tehnologia

La baza Internet 2 stă rețeaua de supercalculatoare IBM centrată în Indianapolis, S.U.A. Aceasta a fost denumită Abilene, după orașul cu același nume din Kansas în care s-a construit prima stație de cale ferată, deschizând drumul către Vest. Noua Abilene este și ea o deschizătoare de drumuri: Închipuiți-vă o viteză de transfer de 2,4 Gb pe secundă, informația deplasându-se la trei sferturi din viteza luminii în rețeaua de fibră optică instalată de Qwest. Nu este un episod din Star Trek, este pură realitate. O viteză de aproximativ 45.000 de ori mai mare decât în cazul unui modem de 56k obișnuit, o diferență care poate fi comparată cu cea dintre un avion supersonic și o tricicletă. Această capacitate extraordinară permite crearea unor aplicații de neconceput înainte: transmiterea de informații tactile, de exemplu. Cercetătorii de la Universitatea din Carolina de Sud (Chapel Hill) au creat un dispozitiv de scanare 3D, care colectează caracteristicile de suprafață ale unui obiect și le transmite instantaneu prin rețeaua Abilene la un alt laborator. Acolo, un controller pus la punct de Intel convertește fluxul de date în senzații tactile, variind gradul de apăsare pe degetele operatorului. În viitor, o versiune îmbunătățită a acestui dispozitiv ar putea fi folosită de un cumpărător pentru a atinge virtual un material înainte de a se hotărî să își cumpere sau nu haine făcute din el. Dincolo de viteză și lățime de bandă, rețeaua Abilene mai are un element semnificativ, pe care l-am pomenit și



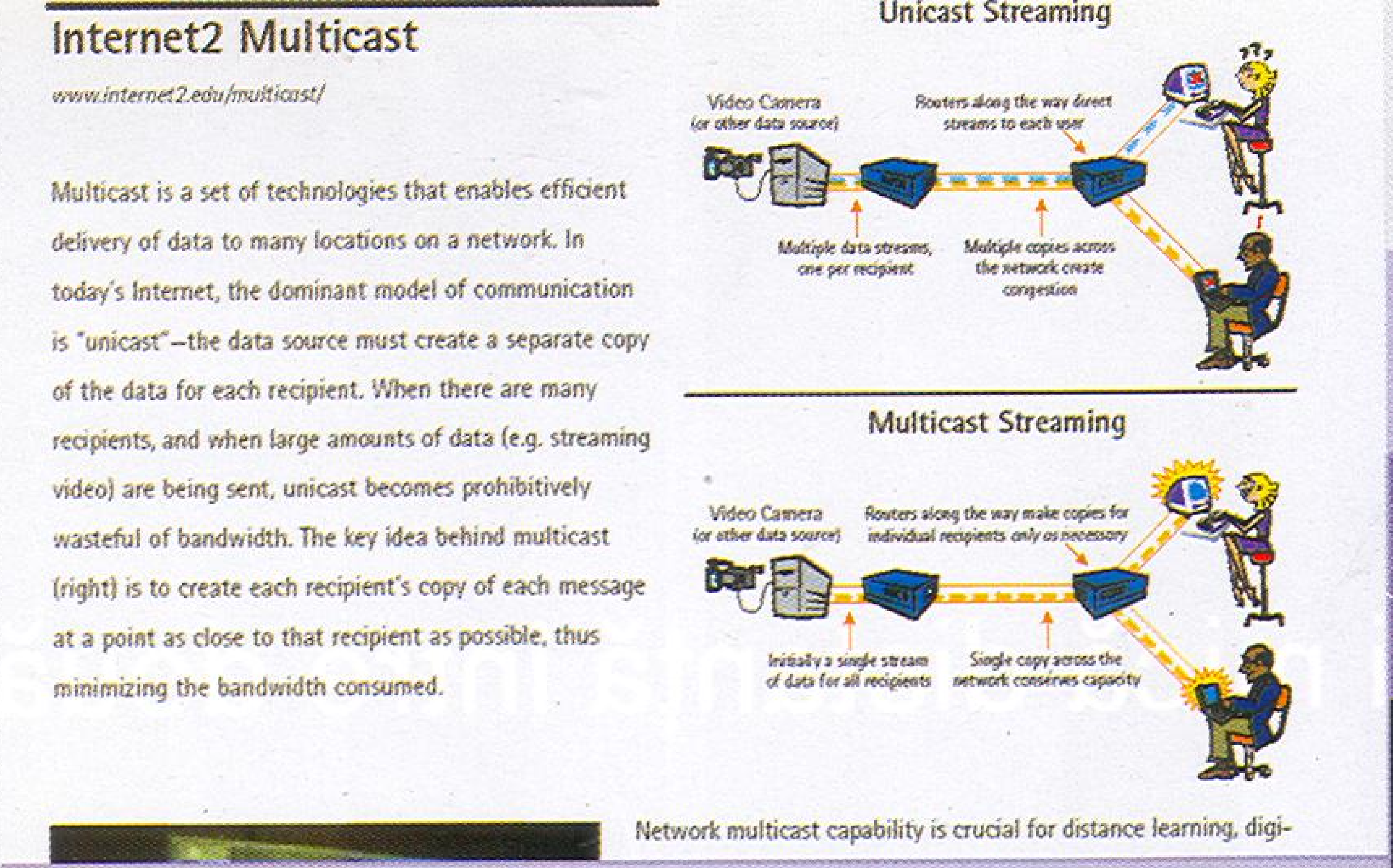
Distribuția universităților ce fac parte din Internet 2 pe harta S.U.A.


Cea mai mică distanţă între două punkte este...
linia care-ţi place!
BLAUPUNKT
Încearcă
noile linii de radiocasetofoane
FunLine şi T-Line
BLAUPUNKT
Un punkt în plus pentru maşina ta.

mai sus: este bazată pe protocolul IPv6, o versiune mult îmbunătățită a IPv4, care stă la baza Internetului actual. Ca la multe standarde de acest tip, s-a hotărât să se treacă direct peste IPv5, care a fost abandonat în fașă ca fiind ineficient. IPv6 este sprijinit de doi giganți ai infrastructurii Internetului: Internet Architecture Board (IAB) și Internet Engineering Task Force (IETF). El rezolvă problema numărului limitat de adrese ce pot fi atribuite de care suferă IPv4 și aduce facilități de autoconfigurare a routing-ului și networking-ului fără de care vitezele supranaturale de care vă vorbeam ceva mai înainte ar fi mult mai scăzute. Punctul central pe care se sprijină IPv6 este "6bone", o rețea experimentală cu colaborare internațională, dar dezvoltată în pricipal de S.U.A și Japonia. Importanța acestui protocol nu a trecut neobservată de cei implicați în proiectul Internet 2, astfel că el a fost integrat în structura rețelei Abilene.

Aplicațiile

Cu siguranță că în viitor aplicațiile Internet 2 vor cuprinde toate domeniile pe care le acoperă astăzi Internetul "clasic". Pe moment însă, ele se reduc la patru zone principale: artele, medicina, învățământul la distanță și teleimersiunea. Aceste domenii se suprapun pe alocuri, existând firește numeroase experimente hibride. New World Symphony este o instituție culturală fondată în 1987 care pregătește studenți ce se remarcă prin performanțe deosebite pentru poziții în orchestrele sau corurile faimoase ale lumii. Momentan 85 de elevi din întreaga lume au acces online la lecțiile celor mai prodigioși artiști în domeniu. Doar rețeaua Internet 2 putea asigura calitatea și continuitatea transmisiei unui flux audio și video real-time full-screen necomprimat în 85 de puncte ale lumii simultan. Postul de radio KCMU cu sediul la Universitatea din Washington este singurul post de radio care transmite 24 de ore din 24, 7 zile pe săptămână muzică necomprimată la o rată de 1,4 Mb pe secundă. Transmiterea internațională se face prin intermediul unui parteneriat cu Pacific Northwest GigaPoP, care convertește transmisia din Abilene și face legătura cu restul Internetului. "Survivors of the Shoah" este o fundație non-profit ale cărei baze au fost puse de Steven Spielberg și al cărei scop este adunarea de mărturii ale supraviețuitorilor Holocaustului. Cărți, filme, fotografii și CD-ROM-uri sunt adunate într-o bibliotecă ce însumează peste 180 Tb de date. Această bibliotecă va fi conectată la rețeaua Abilene, permițând accesul și transferul instantaneu de informație. Activitatea în comun a mai multor universități aflate la sute de kilometri distanță este posibilă prin intermediul



Internet2 Multicast

www.internet2.edu/multicast/

Multicast is a set of technologies that enables efficient delivery of data to many locations on a network. In today's Internet, the dominant model of communication is "unicast"—the data source must create a separate copy of the data for each recipient. When there are many recipients, and when large amounts of data (e.g. streaming video) are being sent, unicast becomes prohibitively wasteful of bandwidth. The key idea behind multicast (right) is to create each recipient's copy of each message at a point as close to that recipient as possible, thus minimizing the bandwidth consumed.

Network multicast capability is crucial for distance learning, digi-



Imagine ce descrie numărul de conexiuni video simultane posibile prin intermediul Internet 2



Aplicațiile Internet 2 sunt împărțite în trei domenii principale: educație, artă, medicină și tehnologii video.

Internet 2 și a aplicației Cave5D, un sistem de realitate virtuală ce permite manipularea unor date și experimentarea interactivă într-un spațiu virtual. Research Channel (www.researchchannel.com) a pus la punct un sistem de transmisie de video calitate HDTV realtime. HDTV înseamnă imagine de calitate mai bună decât cea DVD, full-screen și necomprimată la 1,4Gbps. Încercați să vă imaginați cum ar funcționa acest lucru fără ratele de transfer permise de Abilene. Sau fără IPv6, care permite implementarea multicasting-ului pentru transmisii video. În mod normal, o transmisie "unicast" trebuie să creeze câte o copie pentru fiecare recipient/privitor. Înghesuirea acestor copii identice ale aceluiași pachet pot congestiona până și lățimea de bandă a unei super-rețele cum este Abilene. În cazul transmisiei multicast însă, copia pentru fiecare recipient se realizează la cel mai apropiat punct de acesta, minimizând bandwith-ul consumat.

Teleimersiunea este un alt concept intens vehiculat când se vorbește de aplicații pentru Internet 2. Practic este vorba de o videoconferință care ignoră granițele spațiale, plasând interlocutorii în același spațiu virtual împărtășit de toți participanții. Ei sunt randați ca modele 3D într-un spațiu 3D, texturarea făcându-se pe baza informațiilor primite de la trei sau mai multe camere plasate strategic. Pentru procesarea informațiilor este nevoie de clustere de peste 8 procesoare Pentium 4 la 2GHz, iar în cazul în care utilizatorul își deplasează capul, este nevoie de 2 procesoare, câte unul pentru fiecare ochi pentru a recalcula scena. Cantitatea de informație care trebuie transmisă în rețea este monstruoasă: peste 100Mb pe secundă, cu vârfuri de activitate ce trec de 150-200 MB, pentru menținerea unui frame rate de 10-12 fps-uri. Finalmente, limitările nu țin de Internet 2, ci de imposibilitatea fizică a cablurilor din rețelele din afara Abilene de a transmite mai mult de 155MB pe secundă.

Happy-end

Internet 2 este rețeaua viitorului, vârful de lance al cercetărilor în materie de tehnologie a comunicațiilor. Schimbările impuse de el afectează încet încet infrastructura rețelei rețelelor, lucru de care beneficiază în cele din urmă până și omul de rând. Nu va trece mult și vom fi depășiți de schimbările ce vor fi privite ca normalitate de generațiile următoare. Asta până la apariția Internet 3.


www.XtremPC.ro

Cibercultura: Internetul și arta

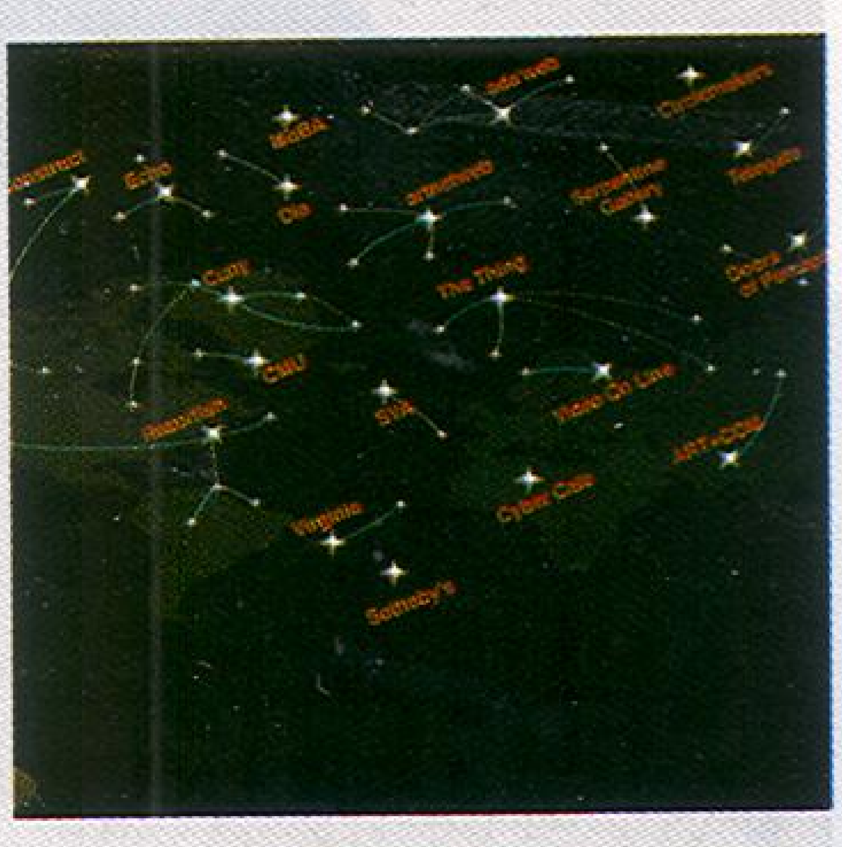
"Producătorii de componente, programatorii și providerii de Internet au conspirat în a crea cea mai mare pânză din lume. Pânza este chiar Internetul și noi o pictăm cu electroni. Se numește cyberart".
Earl Hinrichs, webist

Cu toții știm ce efect au avut computerele asupra artei: grafica digitală și efectele speciale sunt doar două dintre elementele ce au definit o nouă eră a artelor vizuale. Internetul a deschis și el noi perspective artiștilor, din mai multe puncte de vedere. Chiar dacă este un mediu ce nu poate exista fără rețelele de computere ce îl compun, Internetul este unul din cazurile fericite în care întregul este mai mult decât suma părților componente. Interacțiunile dintre "rețeaua rețelelor" și artă nu puteau întârzia să apară, ele împărtășind un spațiu comun: virtualul. La început, Internetul a fost doar un alt spațiu în care se expuneau lucrări de artă tradițională sau digitală. El a devenit apoi parte componentă a unor manifestări la limita artei conceptuale, care foloseau îmbinări între elemente clasice și caracteristici ale Internetului (ping, URL, hyperlink) pentru a transmite semnificații. În cele din urmă artiștii au sesizat potențialul Internetului și modul în care îl puteau folosi pentru a-și exprima creativ ideile, astfel că s-au născut noi curente artistice dintre care cele mai importante sunt webismul și net.art.



Electric Sky

Cibercultura este definită de Dictionary.com ca "totalitatea manifestărilor culturale ce iau naștere din utilizarea rețelelor de calculatoare pentru comunicații, distracții, lucru și afaceri". Este puțin paradoxal că tocmai arta, parte integrantă a oricărei culturi care se respectă este lăsată pe dinafară. Pentru a completa acest neajuns este nevoie să consultăm pentru început Atlasul Cibernetic (http://cyberatlas.guggenheim.org), la pagina Electric Sky. Această diagramă este o încercare de reprezentare a principalelor manifestări artistice pe Internet. Site-urile prezente în cadrul ei variază de la proiecte ale unor artiști renumiți pe plan mondial la



lucrări ale unor artiști necunoscuți în afara unei comunități ezoterice online.

Pe lângă indicarea celor mai interesante site-uri de artă disponibile în momentul în care a fost creată (primăvara lui 1996), harta conține și reprezentări ale legăturilor academice și culturale de pe glob, a căror intersectare a făcut posibilă apariția site-urilor respective. În timp ce majoritatea muzeelor, galeriilor și a



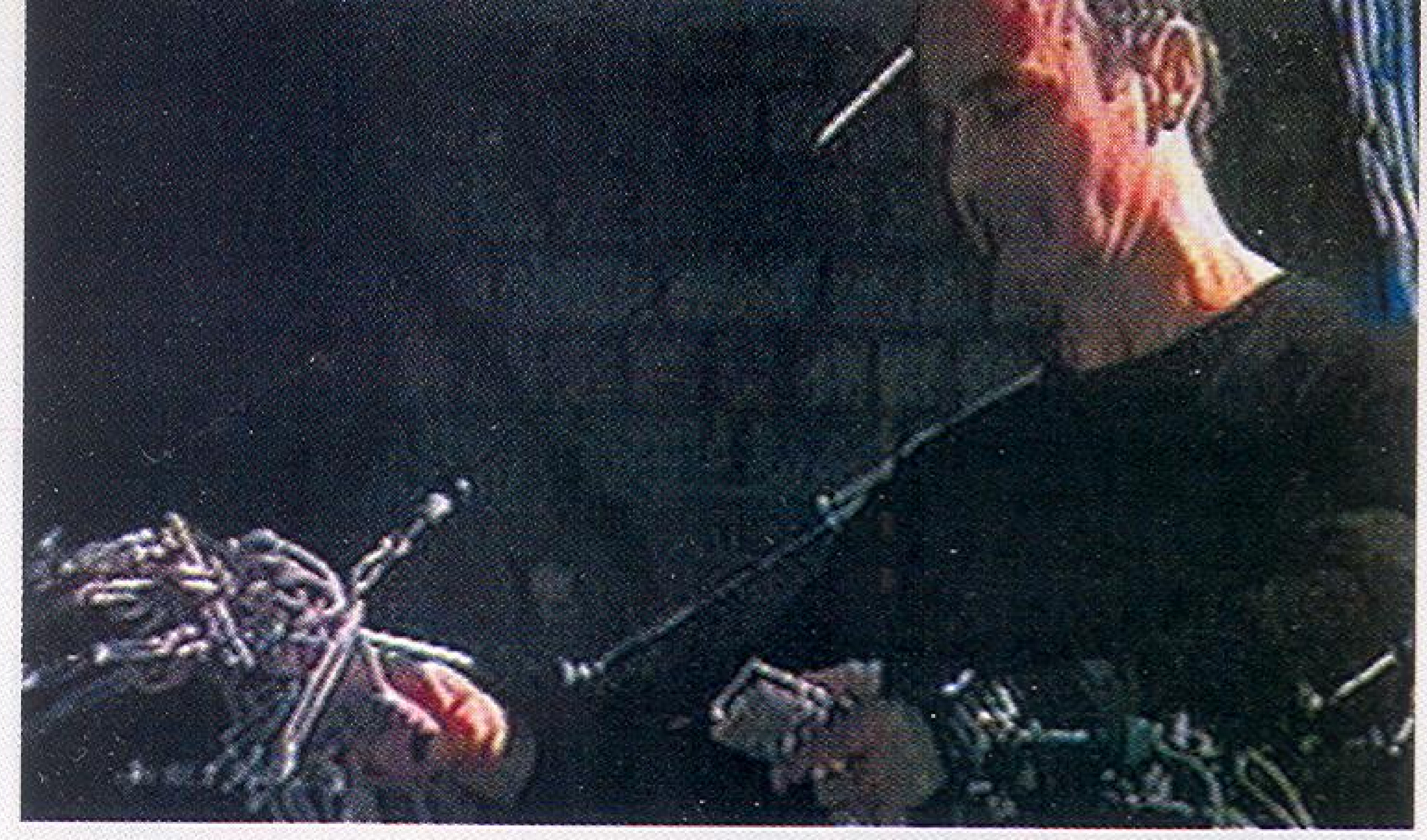
altor instituții culturale rămâneau ferm implantate în realitate, doar cele mai aventuroase stabilind avanposturi pe Internet, de obicei colaborând cu o universitate sau un server comercial. Foarte puține s-au deranjat să își înregistreze propriul domeniu: majoritatea adreselor erau conglomerate de tip "http://www.razorfish.com/pace" și reprezentau colaborarea dintre instituții care aveau o reprezentare fizică (Galeriile Pace) și cele cu o reprezentare pur virtuală (Razorfish). Harta subliniază acest tip de rețele cooperative ca pe niște constelații, cu centrul colorat în roșu. De la hub pornesc linii albastre continue, care reprezintă colaborări directe și linii întrerupte care indică legături indirecte. Precum o țară a cărei identitate este reprezentată de zona inclusă între granițe, identitatea unei rețele este dată de site-urile afiliate.

Deși depășit, Electric Sky evidențiază peisajul artei online, așa cum arăta ea la începuturi. Dar de atunci s-au mai întâmplat multe.

Intersectările dintre arta conceptuală și Internet

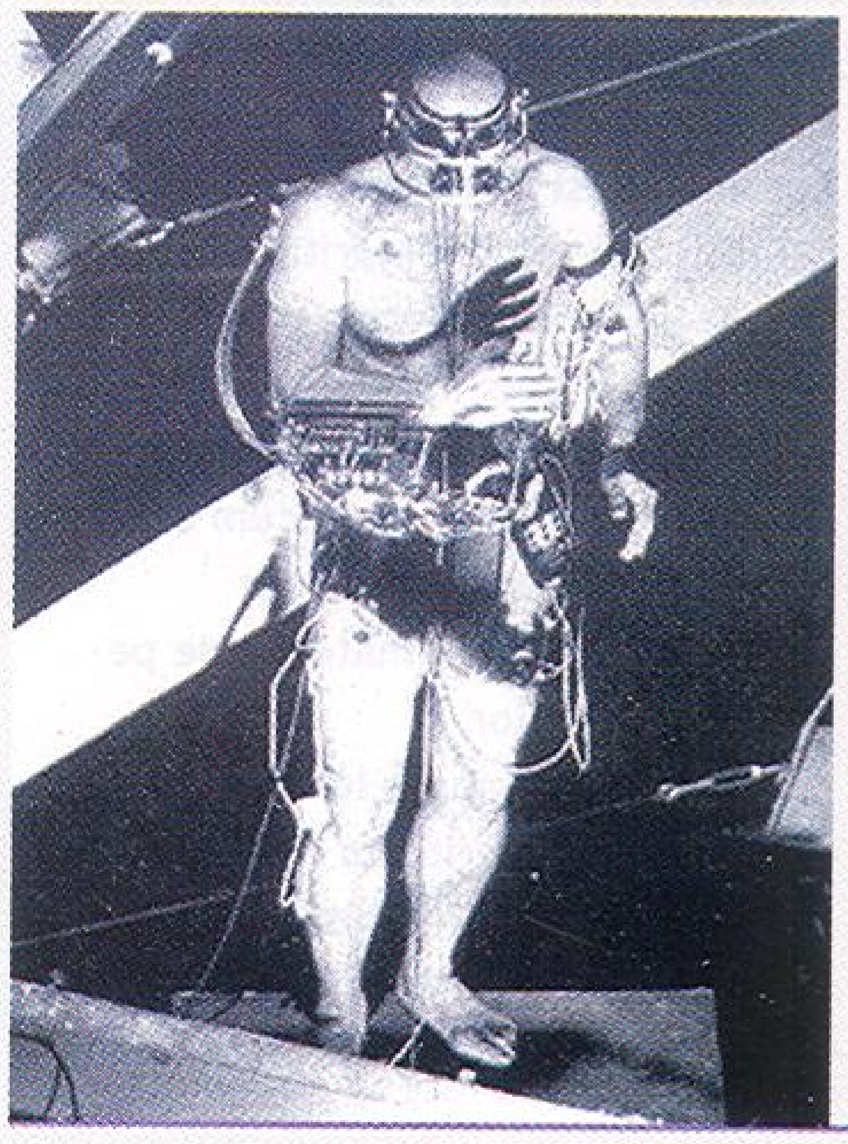
Același Dictionary.com ne spune că arta conceptuală este "o formă de artă a cărei intenție este de a transmite receptorului o idee sau un concept fără a implica neapărat crearea sau aprecierea unei forme de artă tradițională (pictură, sculptură, etc.). Internetul a fost un instrument favorit al artiștilor conceptuali care l-au folosit încă de la începuturi, unul dintre curentele apărute fiind "e-mail art"-ul. Acesta pornea de la mai vechiul mail-art, care presupunea crearea unei scrisori cu un design și concept neobișnuit, care să poată fi însă acceptat și utilizat de serviciul poștal. Artiștii ce aparțineau curentului e-mail art, inițiat în Franța, foloseau sunete, imagini, fonturi exotice și scripturi pentru a crea mici bijuterii multimedia care circulau într-un cerc restrâns. Sigur că astăzi e-mail-urile de acest gen sunt o practică obișnuită (încercați de exemplu clientul Incredimail de la www.incredimail.com), dar diferența constă în intenția artistică. Mail-urile respective depășeau banala funcționalitate comunicațională, transmițând sensuri complexe dincolo de limitele conversației în mediul electronic.

Un alt exemplu foarte cunoscut este marea majoritate a operei artistului australian de origine greacă Stelios Arcadiou, cunoscut mai ales sub numele de Stelarc. Sub motto-ul "The body is obsolete" "Corpul uman este depășit", el a început să experimenteze cu diferite augmentări mecanice, ținând numeroase spectacole publice în care își prezenta ultimele creații. Stelarc integrează interactivitatea în lucrările sale artistice și multe dintre ele se bazează pe un feedback oferit de Internet. Deși de multe ori aspectul virtual conferit de Internet domină aspectul fizic, operele lui rămân mereu ancorate în realitate, ceea ce îl plasează la jumătatea drumului



către curente bazate pe Internet pur şi simplu (Webismul şi Net.Art). Principalele sale lucrări sunt Movatar, Exoskeleton, The Third Hand, Extra Ear, Parasite, Ping Body şi Evolving URL Body. Dintre acestea doar ultimele trei folosesc în mod explicit Internetul. Celelalte combinau pur şi simplu mecanica augmentativă (braţe şi picioare mecanice, exoschelet pus în mişcare de electromotoare, o ureche artificială) cu realitatea virtuală. "Parasite", demonstrat în aprilie 1997 la Virtual World Orchestra şi Carnegie Mellon University simbolizează modul în care corpul uman augmentat mecanic poate intra într-o relaţie simbiotică/parazitică cu informaţia electronică. Imagini adunate de pe Internet de un motor de căutare personalizat erau analizate, scalate aleator şi apoi suprapuse peste o diagramă a corpului lui Stelarc. În funcţie de nuanţe, muşchii săi erau obligaţi să se contracte aleator, generând mişcare. Printr-un sistem de motion-capture, mişcările erau transmise unui model VRML de pe site-ul oficial al lui Stelarc. Ca feedback, screenshot-uri ale scenei VRML erau incluse automat între rezultatele motorului de căutare, servind la actualizarea musculaturii lui Stelarc. El numea acest sistem VNS (virtual nervous system).

"Ping Body" era bazat pe acelaşi sistem de mişcare involuntară, cu diferenţa că mişcarea era generată de ping, o unitate de măsură a distanţei şi activităţii pe Internet. Numeroşii spectatori din întreaga lume furnizau



informaţii suplimentare, conectarea lor la un site ce prezenta online reprezentaţia influenţând considerabil ping-ul. Ideea de bază era o reprezentare inversată a realităţii: în mod normal oamenii influenţează fluxul activităţii pe web prin prezenţa lor; în reprezentaţia lui Stelarc, Internetul influenţa mişcarea unui individ, pe baza unei variabile semi-aleatoare ce ţinea chiar de activitatea oamenilor pe Internet. "URL Body" este o creaţie mai veche, ce corela modificări "genetice" în evoluţia unui avatar VRML de pe site-ul lui Stelarc (http://www.stelarc.va.com.au) cu variaţia numărului de vizitatori de pe site.

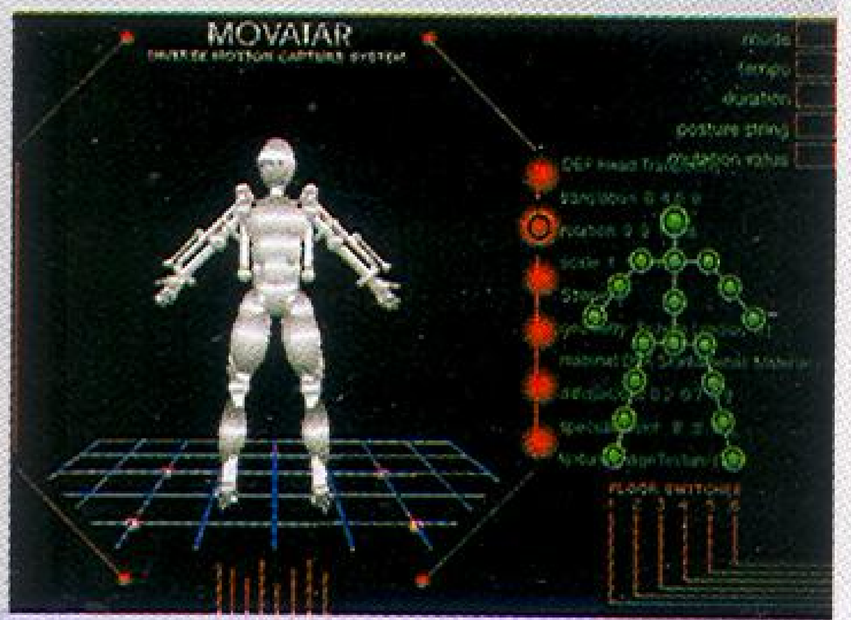
O manifestare artistică asemănătoare a fost cea pusă la punct de Jim Mason, un artist din SUA, care a prezentat la SIGGRAPH 2001 un ansamblu numit G7 Puppets, 7 păpuşi dansând în jurul unui glob imens, puse în mişcare de fluctuaţiile real-time ale unei burse importante de pe glob, în funcţie de momentul zilei. Feţele păpuşilor erau monitoare pe care se derulau animaţii Flash ale unor caricaturi ce îi reprezentau pe miniştrii de finanţe ai ţărilor ce fac parte din organizaţia economică internaţională G7. G7 Puppets exprimă artistic faptul că piaţa globală ne afectează vieţile tuturor, iar păpuşile care aclamează salturile bursiere şi se posomorăsc atunci când există căderi bruşte sunt un soi de vizualizare 3D a lipsei de control pe care o au indivizii asupra fluctuaţiilor pieţei mondiale, în care tranzacţiile se desfăşoară online. Ei sunt dominaţi de tehnologie, păpuşi fără păpuşar, cu sforile lăsate în voia sorţii.

Webism şi net.art

Prima expoziţie de grafică digitală a avut loc în 1985 în Honolulu. Expozantul era un anume Dr. Rodney Chang, auto-intitulat Pygoya, Cyberartist. De atunci el a mai expus în numeroase ţări de pe glob, incluzând Paris, New York, Londra şi Tokio. Expoziţia sa din 1988 de la Muzeul de Artă din Shanghai a fost primul eveniment legat de grafica pe computer în istoria Chinei. Deschizător de drumuri, indianul s-a adaptat rapid la noile alternative pe care le deschidea Internetul şi a pus bazele unui curent artistic numit webism. Sugerând o metamorfoză, el descrie stagiile prin care a trecut astfel: computer artist, digital artist, cyber artist şi în cele din urmă web artist, sau webist. În viziunea lui, webiştii sunt cei care construiesc o nouă viziune artistică a ciberculturii prin intermediul materialelor ce ţin de experienţa surfing-ului web, transformând monitorul într-un portal virtual prin intermediul căruia milioanele de vizitatori necunoscuţi pot localiza opere de artă web, pot percepe semnificaţii şi pot deveni voluntar cetăţeni ai unei civilizaţii virtuale. Concepţia lui Pygoya are drept idee centrală virtualitatea: spaţiul expoziţional este unul virtual, iar operele expuse sunt şi ele virtuale, dedicate unui mediu în continuă schimbare. Content-ul este unul original, nu reproduceri ale unor picturi în ulei sau acuarele create de artişti în stilul clasic.

Pygoya este curatorul propriului muzeu, The Truly Virtual Web Art Museum (www.lastplace.com) şi, cu toate că este considerat un guru de numeroşi artişti web, mişcarea sa este mai mult un soi de "one man army", fiind depăşită calitativ şi numeric de cea Net.Art.

Net.Art este un curent destul de vechi, apărut spre sfârşitul anului 1994-începutul anului 1995. Este greu de aflat de unde a pornit, dar manifesto-ul mişcării priveşte conceptul de "net.art" ca fiind un termen autodefinitoriu creat de un program software defect, folosit la

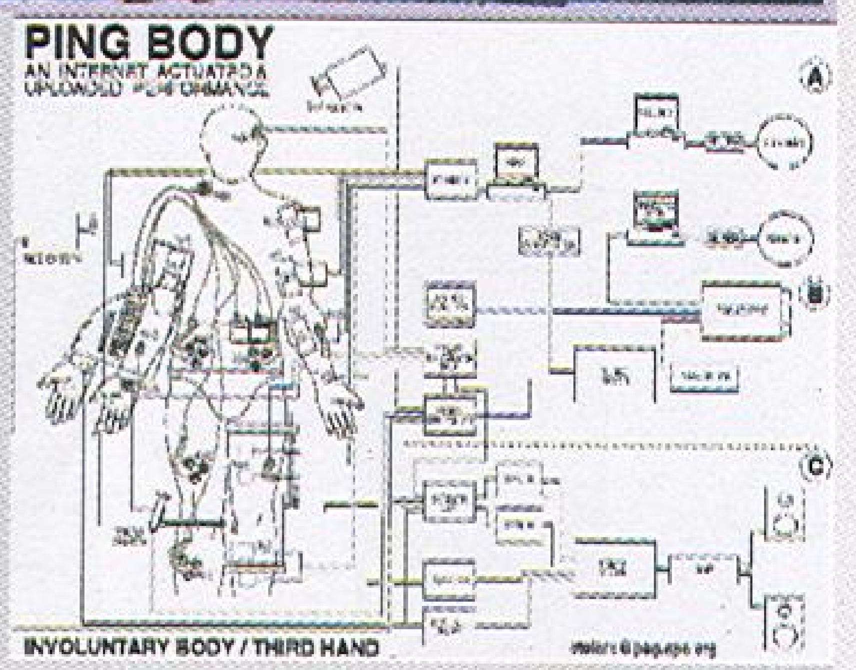




începuturi pentru a desemna activităţile artistice şi comunicaţionale online. Scris în 1999 de doi membri de marcă ai mişcării, Natalie Bookchin şi Alexei Shulgin, articolul program stipulează principiile directoare ale net.art: zero compromisuri (în faţa birocraţiei, criticilor şi instituţiilor culturale clasice), anarhie şi spontaneitate, lipsa interesului material, parazitismul ca strategie, dispariţia graniţei dintre public şi privat. Ideea de bază este interactivitatea iar instrumentul operator hyperlink-ul.

În ghidul pentru net.artistul începător ei precizează următorii paşi:
- pregătirea mediului (un calculator cu o configuraţie de bază pe care se instalează un editor de text, un editor de imagini, un browser şi opţional un editor de sunet/video)
- alegerea registrului de lucru: content-based, formal, ironic, poetic sau activist
- alegerea genului: subversiv, Net-ul ca obiect, interacţiune, streaming, jurnal de călătorie, colaborare prin teleprezenţă, motor de căutare, sex-page, povestire, farse şi construire de identităţi alternative, construcţie sau deconstrucţie a unei interfeţe, artă ASCII, artă a formularelor, jocuri MUD, mail-art, ICQ-art, mIRC-art
- producţia propriu-zisă.

După cum se vede, prin largheţea descrierii, net.art cuprinde majoritatea genurilor anterioare, iar atemporalitatea artei online face ca ele chiar să poată fi incluse retroactiv în acest curent. Ca şi grafica digitală



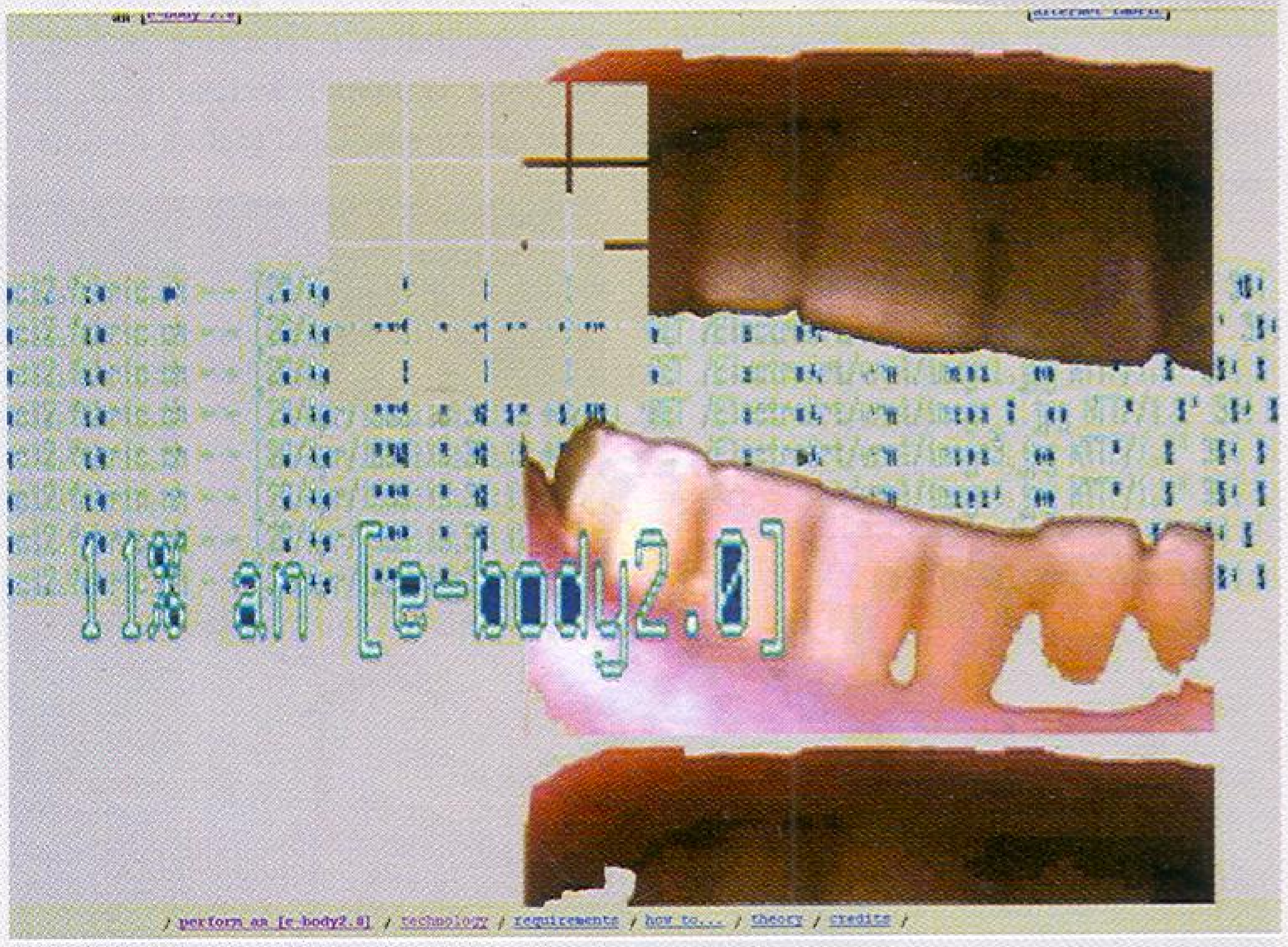


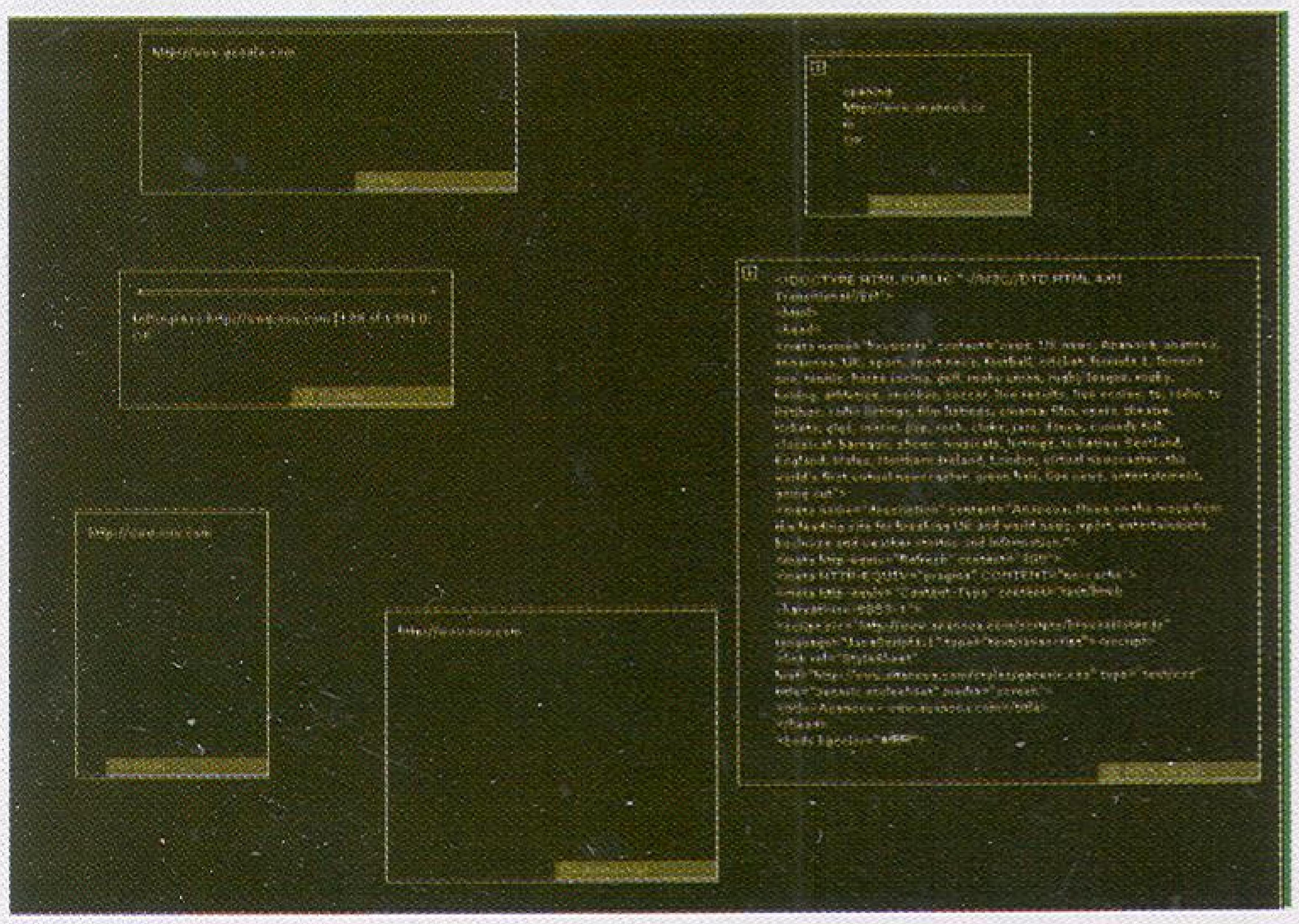
la vremea ei, net.art are numeroşi detractori, ale căror obiecţii pot fi sumarizate astfel:
- lucrul cu tehnologii noi transformă în mai mică sau mai mare măsură artiştii în naivi utili producătorilor de hardware. Estetica şi ideile artistice sunt surclasate de abilitatea de a folosi ultimele tehnologii.
- doar pentru că artiştii lucrează cu tehnologii noi nu înseamnă că operele lor sunt noi sau inovatoare
- afirmaţia că net.art este o formă de interacţiune sau că această formă de artă transformă audienţa în participanţi activi/co-creatori ai operei artistice este un mit. Chiar şi în cazul picturii în ulei privitorul este co-producător al înţelesului final.

Las la alegerea posterităţii să decidă care este adevărul. Net.art este însă cea mai clară manifestare a ciber-culturii pe care o avem în momentul de faţă.

Hacktivismul, un termen care semnifică hacking-ul cu scopuri social-cultural-politice este un element integrant al viziunii net.art, aşa cum era duelul în perioada romantică. La fel ca maşinăria "Parasite" a lui Stelarc, componenta artistică a hacking-ului este o manifestare a tehno-parazitismului, şi a fost descrisă ca atare de Erik Hobijn, teoretician net.art.

"Paraziţii trăiesc pe plante şi animale şi se hrănesc prin intermediul lor. Tehnoparaziţii folosesc computerele şi reţelele drept gazde, folosindu-se de ele pentru a creşte şi a se înmulţi. Un tehnoparazit poate fi un sistem simplu sau complex care se adaptează la structura gazdei, lupta sa inventivă pentru supravieţuire cauzând adesea defecţiuni tehnice care pot merge până la distrugere." Exemple de tehnoparaziţi sunt hackerii şi viruşii, Hobijn insistând că parazitul nu este străin şi exterior sistemelor tehnologice, ci că fiecare sistem îşi generează invariabil la un moment dat propriile forţe interne negative, care îi dezechilibrează stabilitatea şi continuitatea.





Deşi curentul net.art este mult mai benign decât descrierea pe care o oferă Hobijn tehnoparaziţilor, cea mai recentă întrunire a net.artiştilor şi hackerilor, Venice Biennale din Slovenia, iulie 2001, a prilejuit lansarea unei opere net.art surprinzătoare: virusul biennale.py. Acesta este scris în Python, un limbaj considerat limbajul viitorului de grupurile 0100101110101101.org şi EpidemiC, autorii virusului, şi afectează doar programele scrise în Python. Codul are doar 47 de linii şi a fost trimis tuturor producătorilor de antiviruşi, a fost printat pe tricouri, publicat în reviste, declaraţia pe care au vrut s-o facă producătorii fiind: "Acesta este un virus! Aşa arată bestia! Este că nu e fioros?"

Totodată ei au vrut să creeze un precedent, pe baza căruia orice virus să poată fi socotit operă de artă, obligând printre altele Microsoft, unul dintre organizatorii şi sponsorii evenimentului să accepte publicarea unui virus "deghizat" spun unii, ca operă de artă. 2 CD-uri aurite cu copii ale virusului au fost vândute cu 1500$ bucata unor colecţionari particulari, încălcând regula non-profit a net.art. Dar net.art promovează totodată nonconformismul, încălcarea regulilor, aşa că de ce nu?

Printre proiectele de seamă se numără Grammatron (www.grammatron.com), creat de Mark Amerika, editor al webzin-ului alt-x, care este un experiment de naraţiune interactivă, bazat pe credo-ul "I link therefore I am", o naraţiune în care receptorul îşi croieşte propriul drum într-o lume stranie populată de personaje şi concepte stranii: Abe Golam "info-şaman legendar", iubita virtuală a acestuia Cynthia Kitchen şi Nanoscript, limbajul dorinţei pure. Grammatron este un experiment ce aduce cu romanele cyberpunk ale lui William Gibson, un roman interactiv ale cărui principii fundamentale sunt viaţa reală, sexul virtual şi căutarea lui Dumnezeu.

DeskSwap (www.deskswap.com) este un file swaper de tip Napster, care face trafic cu desktop-urile utilizatorilor. Plăcerea voyeuristă de a descoperi ce este pe desktop-urile altora se împleteşte cu fiorul de a-ţi şti propriul desktop invadat de priviri iscoditoare. Browser-ul Web Stalker (http://www.backspace.org/iod) afişează paginile web ca pe un aranjament aleator al codului sursă care stă la baza lor. Toate acestea şi multe altele sunt manifestări ale curentului net.art, un bastion cultural avangardist în era digitală.

Preţul artei online şi supravieţuirea operei

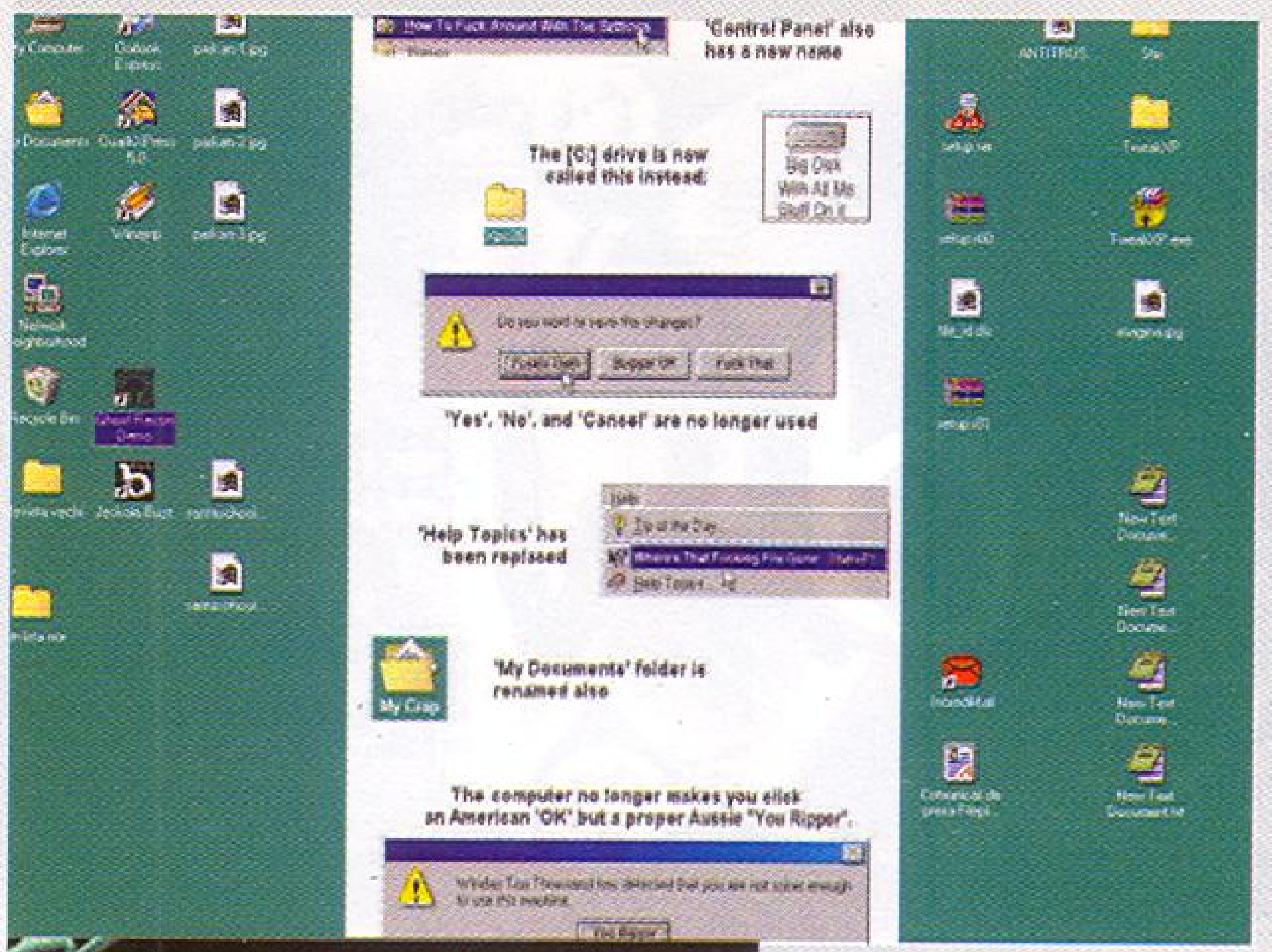
Ce face ca o operă de artă să fie valoroasă? În primul rând, autorul trebuie să fie faimos, cel puţin în lumea artistică. În al doilea rând, este de ajutor dacă artistul care a creat opera este mort sau incapabil de a mai crea noi lucrări, deoarece totalul operelor sale de artă aflate în vânzare este finit. Cu toate acestea, numărul de reproduceri ale lucrării trebuie să fie cât mai mare, astfel încât cât mai mulţi oameni/colecţionari de artă să aibă cunoştinţă de ea. Cu cât copiile sunt mai răspândite şi valorează mai puţin, cu atât creşte valoarea potenţială a originalului. În cazul artei digitale obişnuite, acest principiu nu se aplică: orice copie a originalului este la fel de valoroasă ca originalul însuşi, pentru că nu există nici o deosebire semnificativă între ele. Desigur, există metode de protecţie gen watermarking-ul sau postarea de variante low-resolution ale imaginilor. Acestea nu îşi au rostul în cazul creaţiilor net.art: majoritatea sunt bazate pe interactivitate, ele căpătând un sens în funcţie de receptor, care se implică activ în procesul de creaţie. Şi oricum artiştii online nu îşi pun în principiu problema câştigului material de pe urma operelor lor.

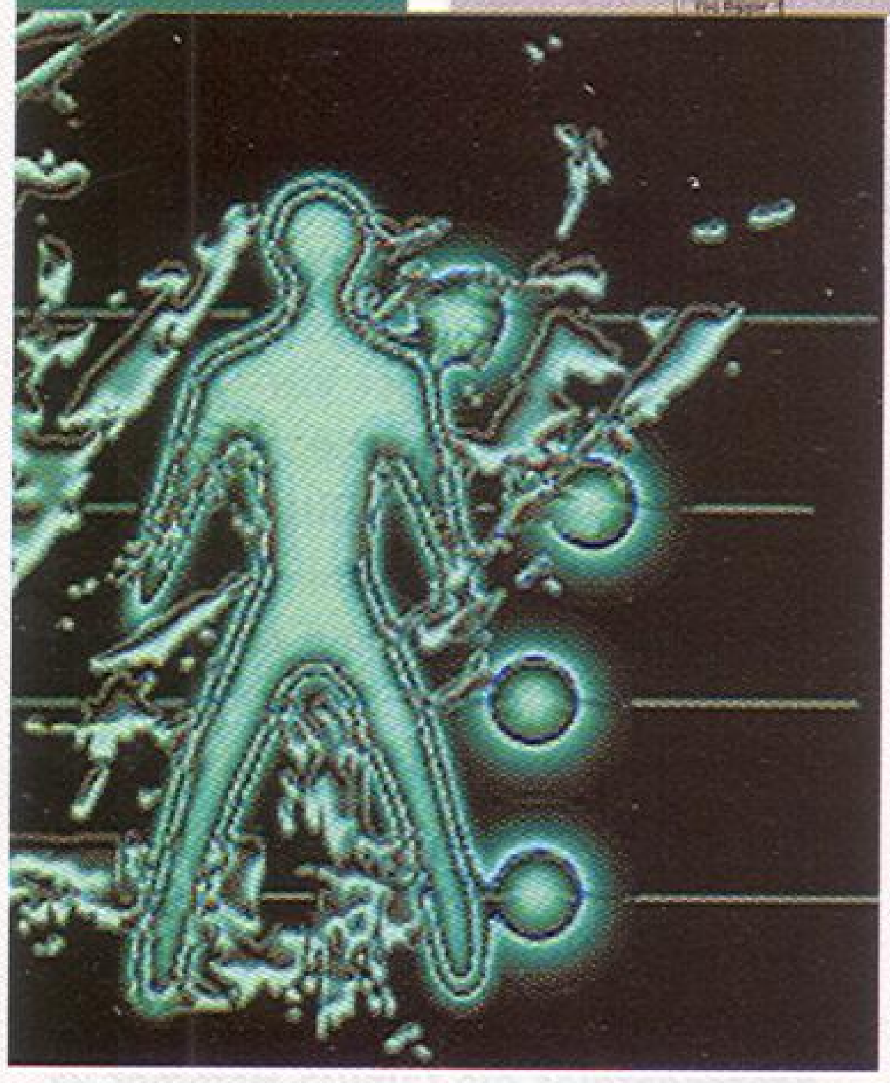
Ele sunt în marea lor majoritate experimente, oferite ca atare publicului avizat. În plus, sunt temporare. "Informaţia digitală durează până la sfârşitul lumii - sau

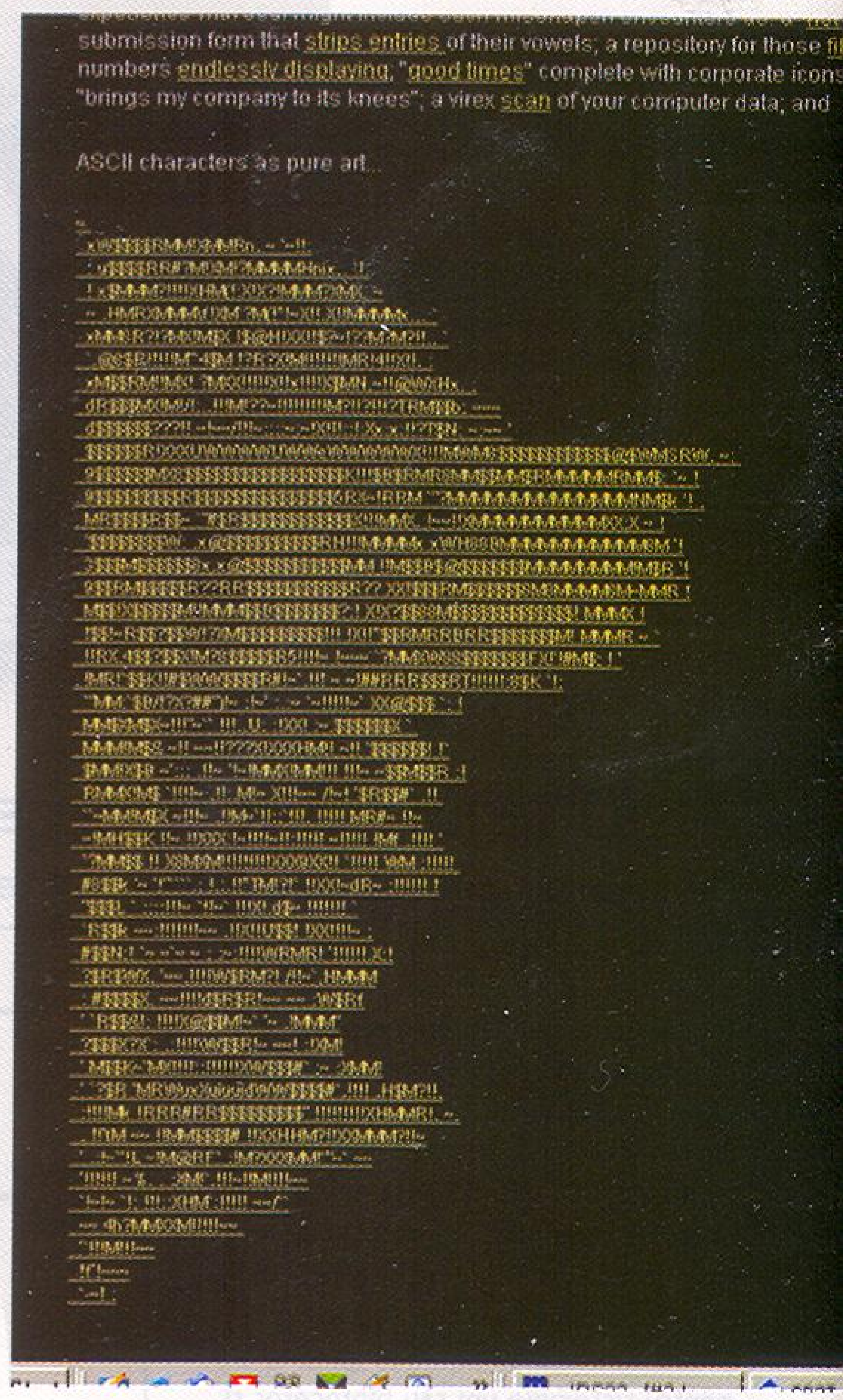
cinci ani, în funcție de care dată este mai apropiată", spunea la un moment dat fizicianul Jeff Rothenberg. Chiar dacă suporturile digitale permit teoretic o păstrare a informației mai îndelungată decât cele clasice, caracterul interactiv intervine din nou și face de multe ori imposibilă stocarea. Cum să păstrezi un roman care se modifică la fiecare citire sau un avatar în continuă schimbare ca cel al lui Stelarc?

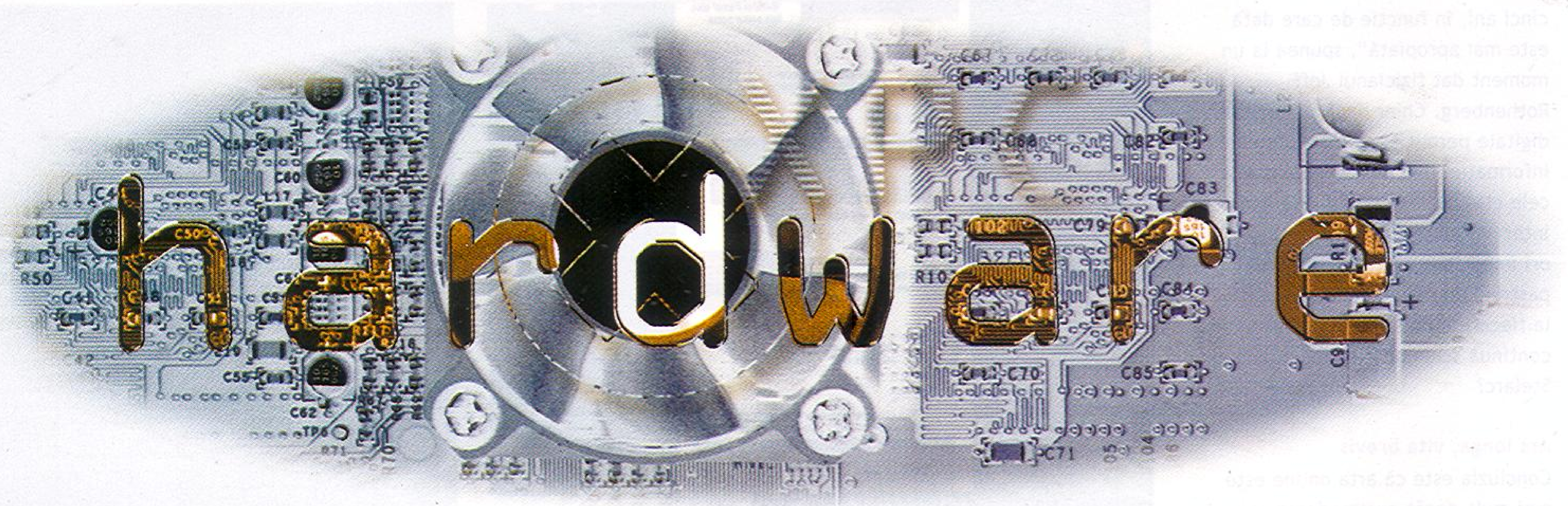
Ars longa, vita brevis

Concluzia este că arta online este mai mult decât postmodernă sau suprarealistă. Ea sfidează clasificarea și se recreează prin intermediul celor care o admiră. Arta online trebuie căutată și apreciată în fiecare ipostază a ei, deoarece se modifică, evoluează sau dispare pentru a apărea sub o altă formă în altă parte. La fel de virtuală ca și mediul care îi servește drept suport, arta online este totodată anti-arta perfectă: nu costă nimic, nu cere drepturi de autor și are o viață proprie.





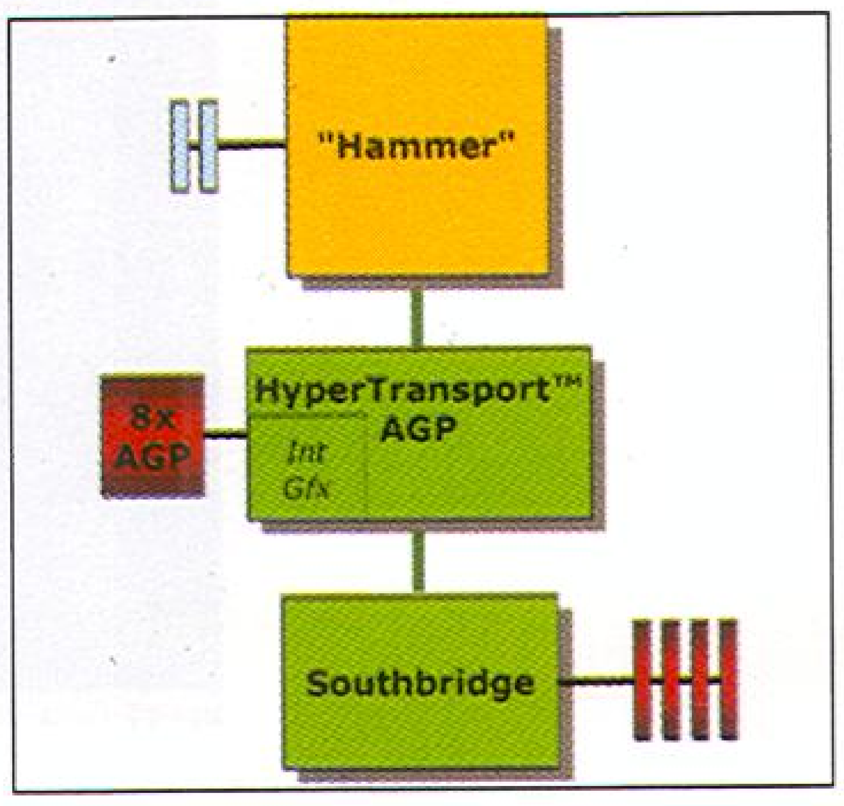




AMD anunță a opta sa generație de procesoare

Hammer se anunță un adversar de temut pentru Intel Itanium

La Microprocessor Forum, desfășurat în San Jose, AMD a prezentat publicului prezent următoarea sa familie de microprocesoare, intitulată Hammer. Viitoarele procesoare Hammer folosesc setul de instrucțiuni pe 64 de biti, X86-64, însă acesta este complet compatibil cu actualele instrucțiuni pe 32 de biți. Inițial, din familia Hammer vor face parte procesoarele Clawhammer, gândite pentru sistemele uni sau biprocesor și cele Sledgehammer gândite pentru sistemele cu patru sau opt procesoare. Un amănunt interesant este acela că procesoarele Hammer integrează și



funcțiile unui northbridge și, poate mai important, cele ale controller-ului de memorie DDR333. Adăugarea a încă unui procesor Hammer într-un sistem aduce astfel ca avantaje suplimentare, mărirea numărului de DIMM-uri accesibile ca și a lărgimii de bandă a memoriei. Folosirea unui sistem cu 8 procesoare Hammer duce astfel la obținerea unei lărgimi de bandă maxime de 8GB/s și a unei latențe de doar 140ns. O altă noutate o reprezintă prezența setului de instrucțiuni SSE2. Producția în masă a procesoarelor din familia Hammer va începe în a doua jumătate a anului următor.

www.amd.com

VIA va produce plăci de bază

Lipsa de suport determină marele producător să se "suporte" singur

VIA Technologies a anunțat că a înființat „VIA Platforms Solutions Division" (VPSD) care se va ocupa printre altele și cu dezvoltarea și producerea plăcilor de bază. VIA preia modelul Intel care la rândul său, pe lângă livrarea chipset-urilor pentru terțe firme, produce și propriile sale plăci de bază. Un motiv în plus pentru decizia VIA de a intra pe această piață îl reprezintă reticența producătorilor de plăci de bază în implementarea soluțiilor bazate pe chipset-ul P4X266 pentru procesoarele Pentium 4. VIA nu dispune însă de capacitatea de producție necesară astfel încât plăcile sale de bază vor fi fabricate în fabricile altor firme, la rândul lor producătoare de plăci de bază. O altă posibilitate o reprezintă și comercializarea sub emblema VIA a produselor altor firme, care nu au curajul să-și folosească propriul nume. VPSD a anunțat deja 7 plăci ATX, toate construite cu ajutorul chipset-ului P4X266.

www.viatech.com

Calculator-foaie de hârtie de la Compaq

Tendința industriei este de a face PC-urile cât mai compacte

Compaq a prezentat la expoziția Comdex, ce are loc anul acesta în Las Vegas, un calculator cu dimensiunile unei foi de hârtie tip letter și grosimea unei reviste de modă, dar cu toate caracteristicile unui PC performant, pe care rula Microsoft Windows XP Pro. Noul echipament combină puterea de calcul a unui notebook cu simplitatea unei interfețe bazată pe un touchscreen și un stylus. "Design-ul confortabil, compact al noului Tablet PC va permite utilizatorilor să ia notițe de mână, să deseneze, să adnoteze pe ecran documente deja existente, într-un mod natural și intuitiv, în condiții de performanță și portabilitate comparabile cu ale unui laptop", afirmă Ted Clark, președinte al grupului dedicat dezvoltării Tablet PC din cadrul Compaq. Noul Compaq Tablet PC este destinat organizațiilor de toate dimensiunile, birouri juridice, agenții imobiliare sau de asigurări, universități sau instituții de sănătate - tuturor acelor locuri în care este nevoie de un design simplu, portabil și natural pentru accesul la informații. Lansarea pe piață a Tablet PC se așteaptă în 2002, când va fi lansat și Windows XP Tablet PC Edition.



www.compaq.ro

• Ziua HP aduce vești bune

Pe 15 noiembrie a.c. Hewlett-Packard România a organizat evenimentul IT "HP Day", dedicat factorilor de decizie și responsabililor IT din industrie, telecomunicații și servicii finaciar-bancare.
Au participat invitați de seamă de la Microsoft, Oracle, MobiFon, MobilRom, Reuters, SNCFR alături de reprezentanți HP din Austria, Germania, Elveția și România. Au existat 4 sesiuni, fiecare dedicată câte unui segment de activitate HP: telecomunicațiilor, serviciilor financiar-bancare, industriei IT și tehnologiei. Sesiunea de telecomunicații a fost centrată pe conceptul de eWorld și noile e-Services pentru Industrie și pentru Consumatori. Sesiunea de servicii finaciar- bancare s-a focalizat pe două zone cheie: portalurile pentru servicii electronice financiare și cele pentru piețele de capital. Noile servere bazate pe procesoare Itanium, conceptul EPIC (Explicitly Parallel Instruction Computing) și serverele din seriile PA-8800 și PA-8700 au constituit subiectul seminarului de tehnologie. Industria a fost punctul central al celui de-al patrulea seminar, unde vorbitorii au oferit o viziune de ansamblu asupra parteneriatelor cheie HP cu cei mai importanți furnizori de aplicații de pe piața internațională și integratorii de sisteme.

www.hp.com

SIS pregătește un chipset cu suport pentru memorie DDR400

• Deși nici memoria DDR333 nu a fost încă standardizată de către JEDEC, SIS are deja în plan dezvoltarea unui chipset pentru Pentium 4 cu suport pentru memoria DDR400. Data lansării chipset-ului nu a fost dezvăluită, știindu-se doar că aceasta va fi cândva în anul 2002.

Seagate realizează un nou record

Compania a vândut peste un milion de harddisk-uri Cheetah de 15000RPM



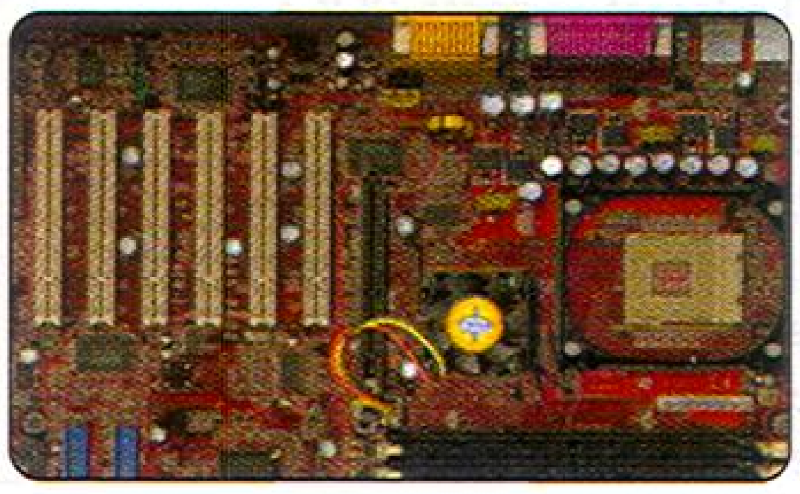
La doar un an după ce a anunțat primul harddisk de 15000RPM din lume, Seagate reușește să depășească numărul de un milion de astfel de unități vândute. Este vorba de modelul Cheetah X15 care este astfel un lider atât din punct de vedere al performanței cât și al succesului pe piață. Acesta folosește interfața Ultra SCSI 160, singura capabilă în acest moment să-i ofere lățimea de bandă necesară. Până acum, cei care aveau nevoie de o performanță sporită față de harddisk-urile tradiționale erau nevoiți să cumpere mai multe astfel de unități și să le combine folosind interfața RAID. Costul de achiziție ca și cel de întreținere este însă micșorat folosind unitățile de 15000RPM, care permit obținerea acelorași performanțe cu ale mai multor altor harddisk-uri combinate folosind RAID. Acest lucru poate explica și succesul foarte mare al unităților Seagate Cheetah X15, mai mare chiar decât al unor unități de 10000RPM.

www.seagate.com

Luna octombrie a fost un vârf al producției de plăci de bază

Mulți producători nu fac față cererii mari

Cei mai mari producători de plăci de bază din lume au toate motivele să fie mulțumiți dat fiind că în luna octombrie s-au aflat la aproape 100% din capacitatea lor totală de producție. Motivul îl reprezintă creșterea vânzărilor de plăci de bază pentru procesoarele Pentium 4. Actualul lider al producătorilor de plăci de bază, Asustek, are o capacitate de producție de 1,8 milioane de unități pe lună, iar în luna octombrie a realizat aproximativ 1,7 milioane de unități. MSI, care poate produce maxim 1,5 milioane de unități pe lună, a simțit destul de acut nevoia de o mărire a capacității. Motivul pentru care compania nu a produs chiar la 100% din capacitate a fost taifunul Nari, care a afectat-o în mod negativ. Al doilea mare producător de plăci de bază după Asus, ECS, a început deja procesul de mărire a capacității sale de producție, care este în acest



moment de 1,5 milioane de unități. Se pare că din industria IT, producătorii de plăci de bază se află printre cei care o duc cel mai bine în aceste momente.

www.asus.com.tw

AMD lansează Athlon XP 1900+

Cel mai rapid procesor la ora actuală?



AMD și-a înnoit familia sa de procesoare Athlon XP prin lansarea modelului 1900+ care funcționează la 1,6GHz. Cu această versiune, AMD redevine regele absolut al performanței, dat fiind că și modelul 1800+ se dovedea în majoritatea benchmark-urilor mai rapid decât Intel Pentium 4 la 2GHz. Până anul viitor, când Intel lansează procesoarele sale Northwood, nu mai sunt așteptate alte modele de la nici unul dintre cei doi producători.

www.amd.com

Ultimele notebook-uri de la IBM au fost premiate

Calitatea este un atu important



Notebook-ul IBM ThinkPad A30P a câștigat de curând premiul „Intel Innovative PC". Acesta folosește un procesor Intel Pentium III-M care poate ajunge la 1,2GHz, un hard disk de până la 48GB, o placă video ATI Mobility Radeon și un ecran TFT de 15". Alte caracteristici interesante sunt suportul pentru comunicații Bluetooth și cele două module UltraBay care pot găzdui chiar și un inscriptor DVD.

www.ibm.com

• Transmeta anunță noile procesoare TM6000

Cu toate că abia acum a început comercializarea procesoarelor din familia TM5800, anunțate încă din luna iunie, Transmeta a prezentat la Microprocessor Forum din San Jose, următoarea sa generație de procesoare, intitulate TM6000. Procesorul va încorpora în același chip funcțiile northbridge-ului, ale southbridge-ului precum și ale plăcii video, toate acestea la un consum mai mic decât cel al familiei TM5800. TM6000 va putea ajunge la frecvențe de până la 1GHz, include 512KB memorie cache Level 2 și folosește o nouă versiune, 5.x, a software-ului de transformat instrucțiunile x86 în cod nativ Crusoe. Chip-ul integrează printre altele un controller de memorie DDR333, interfața PCI, un controller IDE cu 2 canale, suport pentru 4 porturi USB și bineînțeles, nucleul grafic 2D.

www.transmeta.com

• AMD dă în judecată pe Intel

Ținta procesului o reprezintă anumite documente secrete ale Intel. AMD a inițiat o moțiune contra companiei Intel la Curtea Constituțională a districtului San Jose în scopul obținerii anumitor documente confidențiale ale Intel cu privire la practicile comerciale ale acesteia. Aceste documente ar urma să fie apoi înmânate Comisiei Europene unde AMD și VIA au depus o plângere încă de anul trecut împotriva Intel, acuzând-o pe aceasta de o poziție de monopol și de practici abuzive de marketing. Dacă Intel ar fi găsită vinovată la aceste acuzații, ar putea suporta o amendă de până la 10% din vânzările sale. Istoria acestor procese merge și mai departe în trecut, mai exact în 1997 când Intergraph a acționat în justiție compania Intel acuzând-o pe aceasta de faptul că a prezentat selectiv, doar anumitor companii, detaliile viitoarelor sale produse tehnologice. Acuzațiile Intergraph au fost respinse ca nefondate, însă anumite documente secrete ale Intel, tocmai cele pe care AMD încearcă acum să le obțină, au fost păstrate de Curtea de Justiție.

www.amd.com

• Trei noi procesoare Athlon MP de la AMD

Toate procesoarele AMD vor folosi notarea în funcție de performanță. La scurt timp după anunțarea procesoarelor Athlon XP, AMD a lansat trei noi modele de procesoare pentru servere, intitulate Athlon MP 1500+, Athlon MP 1600+ și Athlon MP 1800+. Notarea acestora rămâne fidelă strategiei „True Performance Initiative" pe care AMD a început să o folosească începând cu procesoarele Athlon XP. Spre deosebire de acestea însă, performanța noilor procesoare pentru servere este comparată cu aceea a modelelor Xeon de la Intel. Frecvențele la care funcționează procesoarele Athlon MP sunt aceleași cu ale modelelor similare de Athlon XP: 1,33GHz pentru modelul 1500+, 1,4GHz pentru modelul 1600+ și 1,53GHz pentru modelul 1800+. AMD susține că un sistem dual Athlon MP 1800+ este cu până la 23% mai rapid decât un sistem dual Intel Xeon la 1,7GHz, însă, ca de obicei, numai testele vor releva veridicitatea acestor afirmații.

VIA a lansat chipset-ul P4M266

P4M266

Cu toate că nu și-a clarificat cu Intel situația referitoare la dreptul de producere și comercializare a chipset-urilor pentru procesoarele Pentium 4, VIA a anunțat un nou model, de data aceasta cu grafică integrată, denumit ProSavage DDR P4M266. Acesta dispune de aceleași caracteristici ca și P4X266: magistrala „quad-pumped" de 400MHz, suport pentru până la 4Gb de memorie DDR PC1600/PC2100 sau SDRAM PC133, până la 5 slot-uri PCI, un port AGP 4x și magistrala V-Link de 266Mb/s care asigură comunicația între northbridge și southbridge. În plus, chipset-ul P4M266 dispune de nucleul ProSavage8, despre care VIA declară că funcționează în aceleași condiții ca și o placă AGP 8x. Acest lucru este explicat de faptul că nucleul grafic are acces direct la memoria DDR folosind o magistrală de 2Gb/s. În practică însă, aceeași magistrală este folosită și la transferul datelor între memorie și CPU. Primele plăci de bază construite cu acest chipset vor apare în luna decembrie a acestui an.

www.via.com

• Compaq livrează un nou supercomputer în Japonia

Centrul pentru Tehnologie și Științe Marine al Japoniei (Japan Marine Science and Technology Center - JAMSTEC) a intrat în posesia unui nou supercomputer Compaq, practic al doilea ca putere furnizat vreodată de Compaq în Japonia. Supercomputerul de la JAMSTEC (http://www.jamstec.go.jp) se bazează pe sisteme Compaq AlphaServer SC Series, dispunând de 256 UCP-uri, capacitate de procesare a datelor de 426 giga-FLOPS, spațiu de stocare pe disc de 6 terabytes și 640 GB de memorie. Oficialii de la JAMSTEC au declarat că vor folosi acest supersistem de calcul pentru o varietate de scopuri științifice, între care analiza genomului uman și realizarea unor modele de simulare a curenților oceanici. Noul calculator înlocuiește un model NEC care nu s-a putut adapta ritmului rapid de acumulare a datelor de observație al JAMSTEC.

www.compaq.com

VIA a lansat C3 Ezra pe piața românească

Procesoare sub sloganul "Cool Processing"

În cadrul seminarului IT VIA-Cool Processing organizat de Ktech Electronics la hotelul Sofitel din București s-au făcut cunoscute pieței românești cele mai noi soluții VIA, din domeniul chipset-urilor dedicate procesoarelor Intel Pentium 4 și AMD Athlon, dar și procesoarele VIA C3 Ezra. Bazate pe cel mai modern proces de fabricație în tehnologia de 0,13 microni, acestea se remarcă prin consumul redus de energie electrică, silențiozitate în exploatare și compatibilitate perfectă cu standardul de conectare Socket 370. Având nevoie doar de un sistem de răcire pasiv, format numai din radiator, sistemele dotate cu procesoare VIA C3 Ezra la 800 și 866 MHz constituie o soluție ideală pentru PC-urile de birou, dedicate accesului Internet și aplicațiilor multimedia.

Printre noutățile prezentate se remarcă intrarea firmei VIA în rândul producătorilor de plăci de bază pentru P4. Firma implementează în noile sale plăci de bază chipset-ul P4X266, oferind astfel o alternativă viabilă pentru sistemele construite cu procesoare Intel Pentium 4. Venind în întâmpinarea clienților români, vor fi disponibile următoarele plăci de bază VIA începând cu luna Decembrie 2001: VL33-S pentru Socket 423 în format ATX, P4XB-S (ATX) și P4XB-M (microATX) pentru Socket 478.

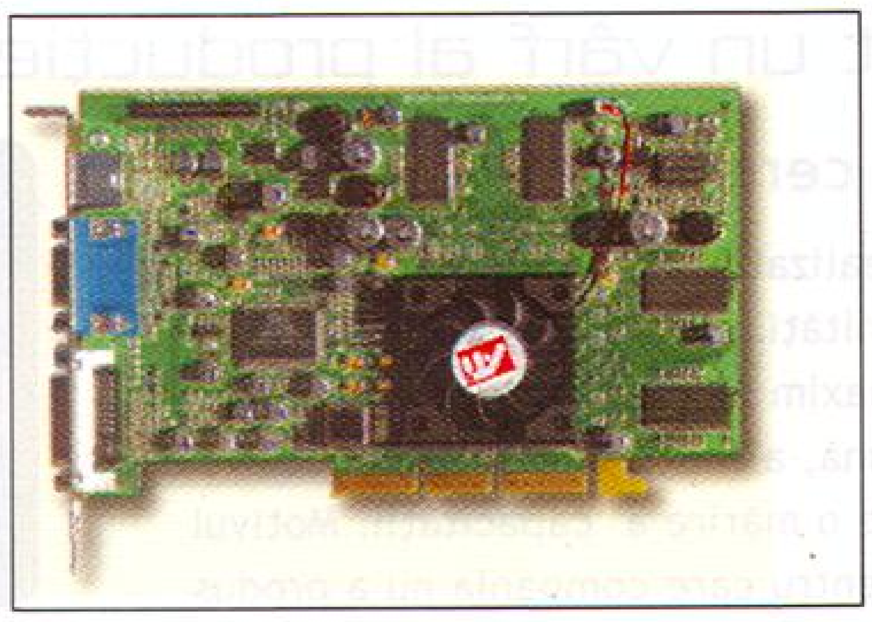


www.ultrapro.ro

ATI prezintă Radeon 8500LE

Alternativă pentru MX

ATI a lansat varianta OEM a plăcilor video Radeon 8500, intitulată Radeon 8500LE. Aceasta funcționează la o frecvență mai mică, de 250MHz, atât pentru procesor cât și pentru memorie. Această versiune nu va fi comercializată direct de către ATI ci numai de către partenerii OEM ai acesteia.



www.ati.com

Profitul Intel scade cu 96%

• Cifra de afaceri a gigantului Intel pentru trimestrul III al acestui an a fost cu 25% mai mică decât cea realizată în același trimestru al anului trecut, totalizând 6,5 miliarde de dolari. Ceea ce este mai dureros pentru Intel este faptul că venitul net a fost cu 77% mai mic decât anul trecut exceptând cheltuielile cu răscumpăratul acțiunilor de pe piață. Dacă includem și aceste cheltuieli, venitul Intel a fost de doar 106 milioane de dolari, mai mic cu 96% decât cel de anul trecut.

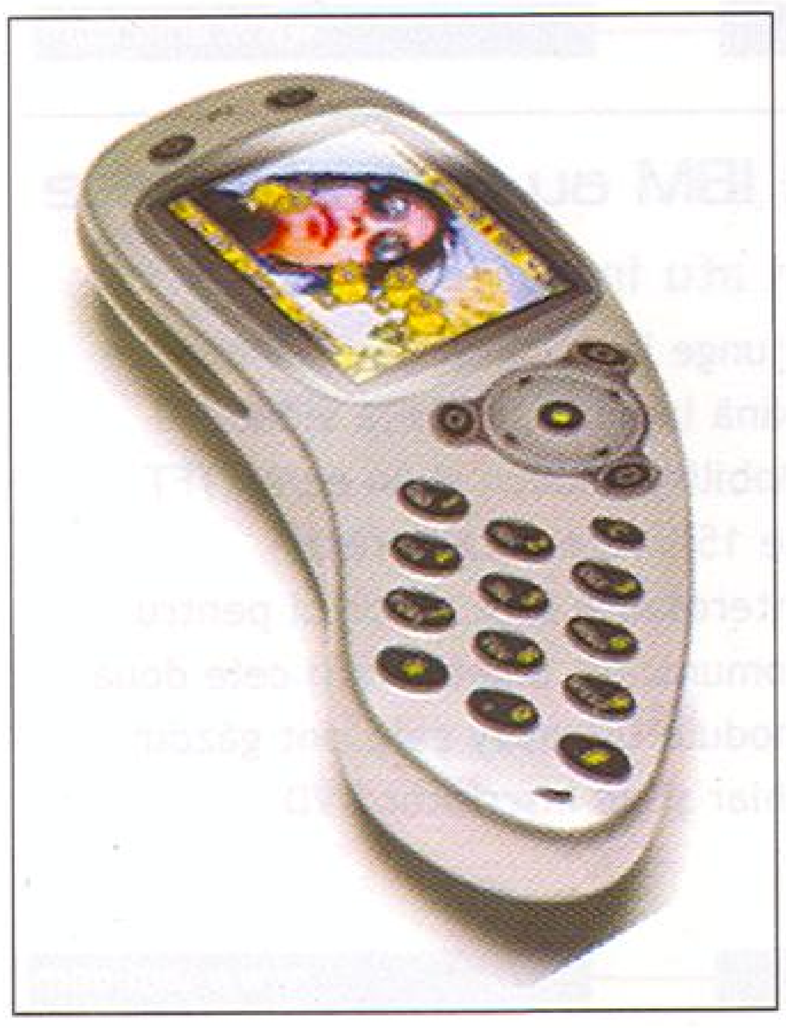
ASUS lansează placa de bază P4B

Cea mai nouă ofertă de la cea mai bună firmă de pe piață

Construită pe baza chipset-ului Intel 845, placa este destinată procesoarelor Pentium 4 pe socket 478, incluzând suport SDRAM. Atuurile plăcii de bază P4B și ale Intel Pentium 4 includ facilități multimedia, Internet, jocuri și multe altele. Cele 3 sloturi DIMM asigură 3GB pentru PC100/133. Asus P4B conține caracteristici care până în prezent nu au mai fost întâlnite la alte plăci de bază: speech IC chip și ASUS POST Reporter care dă explicații clare privind greșelile sistemului pentru o mai rapidă și mai ușoară optimizare, în timp ce ASUS MyLogo personalizează și adaugă stil sistemului vostru prin logo-uri customizate de boot. De asemenea este inclus un conector de energie ASUS EZ Plug care elimină necesitatea cumpărării unui ATX 12V care să suporte P4 CPU, cât și un suport avansat media pentru smart cards, SD, și Memory Stick. Pentru audiofili o interfață SPDIF-out permite o conexiune cu sistemele 5.1 speaker permițând astfel utilizatorului să trăiască experiențe audio surround (numai pentru modelele cu audio) iar cei interesați de performanță se vor bucura de opțiunile de overclocking ale plăcii de bază P4B. P4B este distribuită prin ICG-Romsoft.



www.icg.com.ro



Telefonul la care nu vorbești

Abonamentul ar trebui să fie mult mai ieftin

Firma Telepong a prezentat la Comdex 2001 un dispozitiv paradoxal: un telefon mobil la care nu poți să vorbești. Înainte de a crede că ochii vă joacă feste, o să explic despre ce este vorba: firma elvețiană a dedicat terminalul celor care folosesc celularele pentru servicii de tip SMS-uri și jocuri. Terminalul este dezvoltat în parteneriat cu Flextronics Inc și va fi bazat pe un modul GPRS, display cu 65.000 de culori, Linux și un browser WAP 1.2.1. În materie de hardware telefonul mai încorporează o interfață pentru o cameră digitală specială și una pentru un joystick iar din punct de vedere software se remarcă printr-un organizer și un program de creat sunete pentru momentul în care telefonul sună.

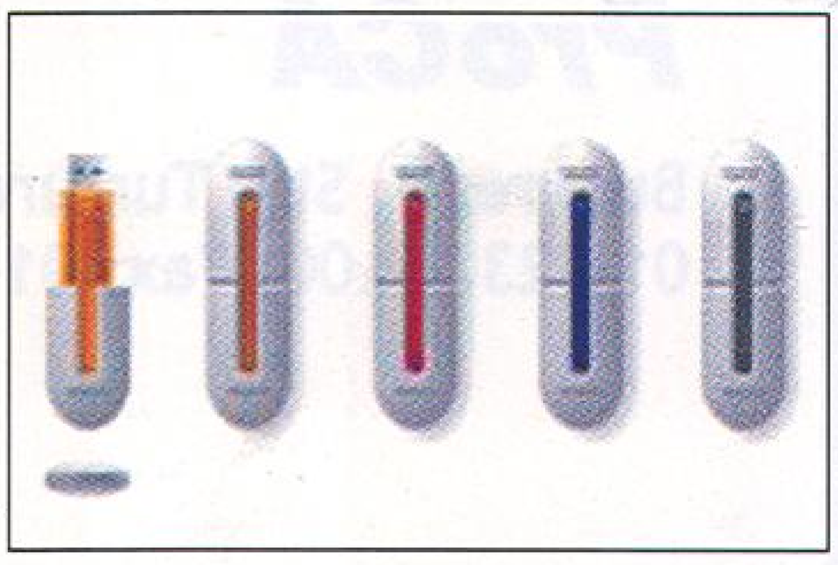
www.telepong.com


Microsoft Windows xp Professional
ProCA Options
ProCA
Bucureşti, Str. Turturelelor 52, Telefon: 01-323.82.33, 01-323.82.00, Fax: 01-322.83.62, www.proca.ro
OK
Apply
Help
General
View
File Types
Offline Files
Fii gata pentru o nouă experienţă!
Help
Alegi ProCA ?
Yes
OK
Apply
Alert!
BE SURE It's Legal

Sony lansează memoria de buzunar

Până unde va merge miniaturizarea?

Unitățile de stocare MicroVault USB lansate la Comdex 2001 de Sony permit transportarea și sharing-ul de fișiere între calculatoare fără cabluri sau adaptoare, conectându-se direct pe portul USB. De dimensiunea unei chei de mașină și cu grosimea unui marker, dispozitivele sunt disponibile în patru modele definite de patru culori: portocaliu (16Mb), roșu (32Mb), albastru (64Mb) și negru (128 MB). Ca majoritatea dispozitivelor USB, MicroVault nu are nevoie de drivere în Windows 2000/ME/XP și orice variantă de MAC OS de la 9.0 în sus. Gadgetul include softul Security Zone, care creează o zonă protejată prin parolă în memoria dispozitivului, astfel, în caz că îl pierdeți documentele private sunt

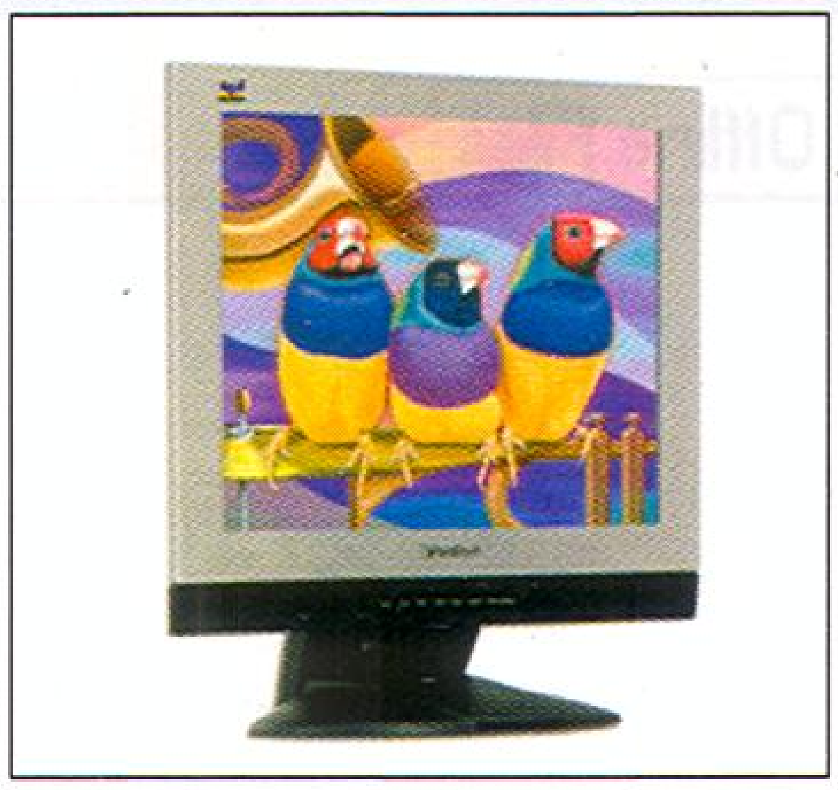


inaccesibile străinilor. Prețul variază între 49.99$ pentru varianta cu 16Mb și 299.99$ pentru cea cu 128Mb.

www.sony.com

Monitoare LCD de dimensiuni mari la prețuri mici

Nu suficient de accesibile, în ciuda scăderilor de preț



www.viewsonic.com

Monitoarele LCD câștigă teren pe măsură ce prețurile scad, dar prețurile pentru dimensiuni mai mari de 15" sunt în continuare prohibitive. ViewSonic a prezentat la Comdex 2001 două modele, unul de 17" și altul de 18", care se remarcau printr-un preț rezonabil, pe lângă caracteristicile atractive: rată de contrast 400:1, rezoluție de 1280x1024, TCO 99 și tehnologiile OptiSync și SuperClear MVA. Modelul de 17" va fi disponibil la un preț de 819$ iar cel de 19" la 1099$.

ArialPhone marșează pe conceptul de telefon portabil

În plus, poți lucra pe PC direct din parc



Pentru cei care sunt nevoiți să petreacă mult timp în fața calculatorului, dar simt nevoia să mai facă și un pic de mișcare din când în când, prototipul de telefon de la ArialPhone este tocmai potrivit. Printr-un microfon pe care vi-l puteți agăța la rever puteți vorbi la telefon și da comenzi vocale PC-ului în timp ce vă plimbați pe o rază de 50 metri de PC. Cu puțin noroc, puteți lucra în voie de pe banca din parcul de vizavi. Prețul estimativ pentru lansare este de aproximativ 300$.

www.arialphone.com

HDD-uri Serial ATA de la Western Digital

Noul standard de conectare pentru hard disk-uri și nu numai

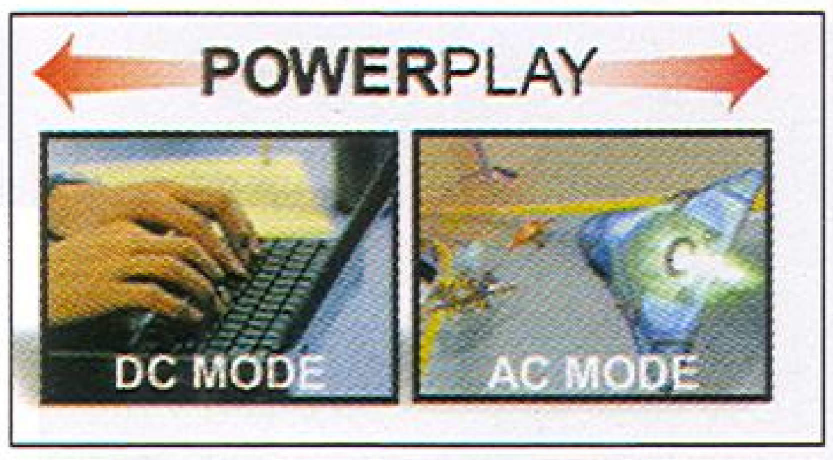
Serial ATA este ultima descoperire în materie de tehnologii de stocare, permițând HDD-urilor să comunice direct cu procesorul, ceea ce simplifică integrarea lor în servere NAS (Network Attached Storage) și alte aplicații de stocare de tip corporațional. De asemenea, serial ATA elimină nevoia de cabluri-panglică paralel ATA care pot avea doar 2 inci lățime și 18 inci lungime. Cablurile Serial ATA pot avea până la un metru lungime, ceea ce permite o mai mare flexibilitate în proiectarea routing-ului și ventilației. Anunțat încă din august, Serial ATA este proiectat pentru a conecta la dispozitive interne gen hard disk-uri, DVD-uri, CD-R/W la placa de bază în sisteme desktop și mobile PC, servere și soluții de stocare în rețea. Hard disk-urile Western Digital pe Serial ATA vor fi lansate la sfârșitul anului 2002, deci în nici un caz foarte curând. Piața are însă timp de acum să se pregătească.

www.westerndigital.com

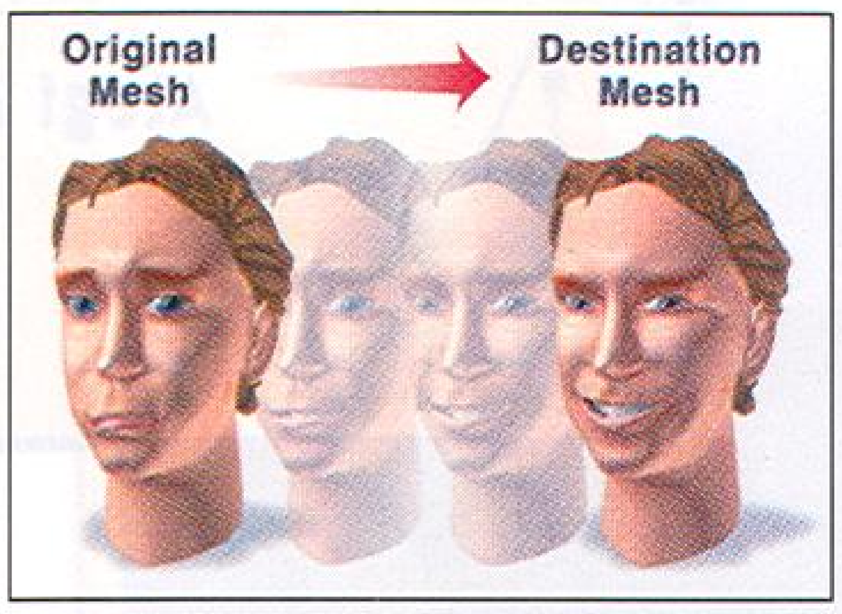
ATi lansează Mobility FireGL 7800

Soluție grafică profesională pentru workstation portabil

Bazată pe tehnologia brevetată de Radeon, noua placă pentru laptop-uri de la ATi țintește către un scop nobil: posibilitatea de a lucra în programe de proiectare 3D, de a crea sau de a juca jocuri pe o stație de lucru care are avantajul mobilității. Seria FireGL are o istorie lungă și un renume pe măsură și Mobility FireGL nu dezamăgește în nici un fel: pe



lângă tehnologiile Charisma, Pixel Tapestry și HydraVision (afișare pe mai multe display-uri), FireGL aduce noi opțiuni: rezoluții QXGA până la 2048x1536, suport pentru memorie DDR pe 128 biți, driveri optimizați pentru utilizarea la maxim a tehnologiei Hyper Z și sistemul PowerPlay care crește considerabil raportul performanță/consum de energie. Workstation-urile mobile sunt o idee bună și Mobility FireGL ar putea avea succes, însă principalul impediment nu ține de ATi: PC-urile mobile sunt construite pentru a fi compacte, ceea ce exclude un ecran de dimensiuni mari, necesar în



aplicații de tip CAD/CAM sau 3D Studio Max.

www.ati.com

În numărul anterior toate referirile la **ASBIS România** menționează adresa veche a firmei. Ne cerem scuze și anunțăm pe această cale că noua adresă este: **ASBIS România** SRL, Forum Business Center, Str. Mureș nr.4 - corp A, sector 1, București, tel. +401-2240511/15, fax +401-2240529, http://www.asbis.ro

• Western Digital livrează cel mai mare hard-disk IDE de 7200RPM

Compania Western Digital ne-a obișnuit în ultima vreme să bată record după record cu hard disk-urile sale IDE din seria Caviar. Ultimul lor produs, Caviar 1200BB de 120GB, este în acest moment cel mai încăpător hard disk IDE de 7200RPM, această capacitate fiind atinsă datorită folosirii a trei platane de câte 40Gb.

• Capacitate de 10 ori mai mare decât a actualelor DVD-uri

Compania japoneză Matsushita Electric Industrial a anunțat că a dezvoltat un mediu optic reinscriptibil care poate stoca până la 100Gb. Actualele medii DVD pot stoca până la 4,7Gb în cazul folosirii unei fețe pentru inscripționare și până la 9,3Gb în cazul folosirii ambelor fețe ale discului. Mediul dezvoltat de Matsushita folosește două straturi precum și ambele fețe ale discului. Pentru inscripționare este folosit un laser violet, complet diferit de cel folosit în prezent la CD-uri sau la DVD-uri. Din păcate, tehnologia folosită nu este compatibilă cu cea utilizată de actualele DVD-uri, ceea ce nu facilitează tranziția la noile medii de stocare. Cu toate acestea, Matsushita speră ca această tehnologie să stea la baza dezvoltării generației următoare de DVD-uri.

• O modalitate mai ciudată de a scrie la calculator

În seria gadgeturilor ieșite din comun prezentate la Comdex 2001 poate intra fără probleme și Thumbscript Feathertouch Input Device, un dispozitiv USB care îți încape în palmă și care funcționează ca o tastatură. Bazat pe un "fulg de zăpadă" din 10 puncte, el permite introducerea de cuvinte într-un editor de text literă cu literă, prin desenarea unui contur aproximativ al literei în stilul conectează punctele. Device-ul poate fi folosit pe computerele mobile și pe PDA-uri și în plus, compania afirmă că se poate ajunge la o viteză de 20 de cuvinte pe minut.

www.thumbscript.com


KK266
Iwill
DE LA LANSARE, KK266
A LUAT UN PREMIU PE LUNA
ACUM SI PE PAMANT ROMANESC

HARD Mail

"Un cooler cu palete mici care are 6000 de rpm nu produce decât zgomot și nu o răcire eficientă"

Vlad Zotta

Radu Petre
infico@fx.ro

Salut! Configurația PC-ului meu este: procesor P4 1,5GHz, placă de bază Mercury KOB cu chipset Intel 845, 256Mb SDRAM, placă video Winfast GeForce2 Pro 32Mb, placă de sunet Sound Blaster Live! Value, HDD Quantum Fireball AS 40Gb (7200 rpm). Am și eu câteva întrebări.
1. Există plăci de bază cu chipset i845 care să suporte RDRAM (RIMM)?
2. Există plăci de bază cu chipset i850 cu socket 478?
3. Se simte diferența în aplicații de la SDRAM la RDRAM?

1. Nu. Conform specificațiilor tehnice de pe site-ul Intel chipset-ul I845 nu suportă RDRAM.
2. Da. Pe acestea se pot instala noi procesoare P4 și au suport pentru RIMM-uri. Ca exemplu îți pot da o placă de la Gigabyte, modelul GA-8ITX.
3. Da, se simte. Urmărește rubrica de hardware a revistei și vei fi la curent cu toate rezultatele testelor efectuate.

Florin Chiteala
ericaflorin21@hotmail.com

Salut! Am să te rog să mă ajuți într-o problemă. Eu dețin următoarea configurație: procesor AMD 650MHz Duron, placă de bază Acorp 7KTA, placă video GeForce 256 produsă de HIS, placă sunet Creative Sound Blaster Live, 128Mb, 133MHz, HDD Seagate 20,4Gb ATA 66 5400 512Kb, CD-ROM 20x, monitor IBM 9524 14". Cu această configurație mă descurc acceptabil aproape în orice aplicație, cu toate că unele jocuri trebuie să le joc cu setările de calitate pe mediu (de pildă Max Payne) altfel începe să sacadeze. Dispun de 100USD și nu pot să mă hotărăsc ce să îmi iau. Am de ales între a-mi lua prin upgrade un GeForce2 GTS 64 RAM sau un procesor AMD Thunderbird 1,1GHz sau un hard IBM 40Gb ATA 100 7200 2Mb. Altă variantă disponibilă ar fi să îmi cumpăr un CD Writer Sony 8x4x32x sau să fac un upgrade de monitor cu unul de 17" (tub trinitron), dar second hand.

O să încep în ordine inversă. Un upgrade de monitor ar fi recomandat. Cu toate acestea nu pot să te sfătuiesc să cumperi second-hand. Majoritatea monitoarelor noi vin cu 3 ani garanție. Dacă găsești second hand atunci probabil că îți vor acorda 3 sau 6 luni garanție în cel mai bun caz ceea ce nu merită. Este riscul prea mare. În plus majoritatea sunt rebuturi aduse din străinătate. Ei le aruncă și noi plătim pentru ele unde mai pui că au fost folosite foarte mult și există ghinionul să clacheze oricând. Writerele Sony nu ți le recomand. Mai bine Plextor numai că acestea sunt ceva mai scumpe. În legătură cu hdd-ul mă cam îndoiesc că poți găsi unul de 40Gb cu 7200 rpm la banii aceștia și să mai fie și nou cu garanție și factură. Cel mai indicat upgrade ar fi un Thunderbird la 1Ghz (placa nu suportă mai mult) cu bus de 200Mhz și un cooler adecvat. Orice update ulterior de procesor va fi însă mai costisitor pentru că va trebui să schimbi și placa de bază. O altă posibilitate ar mai fi și un GeForce 2 Pro cu 64Mb de la un producător mediu acestea fiind printre cele mai convenabile luând în calcul raportul calitate/preț și însă pentru aceasta va trebui să scapi de GeForce 256 pentru a completa suma.

Iordache Andrei
andrei_iordache@hotmail.com

Am un Celeron 333MHz, 128Mb SDRAM, 10.2 Wd hard, Riva TNT2 Pro, modem Acorp cu chipset Conexant, Creative SB 64V, TV Tuner, CDROM Teac 32, CD-Writer Philips CDD2600 SCSI. Vreau sa fac un upgrade la un procesor AMD K7 Thunderbird 1GHz.
1) Ce placă să aleg între DFI AK-75EC KT133A și GigaByte 7ZX KT133 (au același preț)? 2) Trebuie să-mi iau o carcasă cu sursa de 300W sau îmi ajunge una de 250 ?

1. Între cele două ar trebui să alegi placa cu chipset KT133A adică cea de la DFI. 2. Ar fi indicată o sursă de 300W mai ales având în vedere faptul că următorul upgrade pe care ar trebui să-l plănuiești este cel de hdd și de placă video. Încă 128 Mb RAM în plus ar ajuta de asemenea sistemul în cazul jocurilor dacă acesta este scopul principal.

Lucian Pitu
malacu@go.ro

Bună ziua! Am și eu o problemă. De curând am achiziționat un calculator cu placă de sunet on board AC97. Doresc să cumpăr un sistem de 4+1 cu subwoofer sau chiar 2+1 SW. Aș dori să știu dacă am nevoie de un sound blaster sau pot să folosesc liniștit placa de sunet AC97 (am înțeles că dacă am un SB se aude pe 4 canale, așa numai pe două). Care este diferența? Încă ceva: folosesc un SO WIN 98 SE. Ținând cont că navighez mult pe Net, ce sistem de operare ar fi bine să folosesc? Win NT? Sau W2000?

Placa ta de sunet on board nu are decât o singură ieșire pentru boxe astfel încât nu poți instala decât varianta 2+1. Dacă vrei să achiziționezi un sistem 4+1 îți trebuie un sound blaster care să aibă două ieșiri pentru boxe una pentru cele din față (front speakers) iar alta pentru cele din spate (rear speakers). În acest caz îți recomand Creative Sound Blaster Live sau Fortissimo 2 ca fiind cele mai performante plăci de sunet și la care tocmai a scăzut prețul datorită apariției noii serii de plăci de sunet de la Creative, seria Audigy. Pentru net, un 98Se este ok.

Teodor Cristian
teodorcristian@hotmail.com

Salut!
Aș vrea să mă ajutați și pe mine să mă hotărăsc: dispun de 100$ și aș vrea să îmi iau o placă video cu TV-out. Deși am văzut în revistă modelul V7100 Pro mă gândesc că poate mai există alte plăci cu o performanță mai bună la același preț.

Ai făcut foarte bine că mi-ai scris. Era cât pe ce să faci o mare greșeală. Placa V7100 Pro de la ASUS nu are TV-Out. În topul de luna trecută are cea mai mare notă la performanță, dar îi lipsește acestă facilitate. Dacă dorești o placă video bună cu TV-Out poți alege Winfast MX SH MAX (GeForce2 MX400) care mai dispune și de 64Mb SDR.

Gulliver
GULIVERSRL@email.ro

Am și eu o problemă și m-am hotărât să apelez la voi. Vreau să achiziționez o placă video, și am văzut de curând la o firmă o placă video cu procesor grafic Radeon VE cu 32Mb DDR la un preț de 70$, față de un Radeon normal cu memorie SDR, tot 32Mb, ce costă în jur de 90-100$. Așa că vă rog să îmi explicați și mie ce înseamnă "VE". Am auzit eu cum că ar fi ceva în genul lui "MX" al lui GeForce, dar vreau să-mi spuneți și mie clar ce e cu ea. Și încă ceva: are totuși memorie DDR nu este mai bună decât un MX 400?

Procesorul de pe placa video Radeon VE este o versiune inferioară a lui Radeon în sensul că nu dispune de Transform&Lighting și de Charisma Engine. Este adevărat că este dotată cu memorie DDR însă acesta este mai mult un lucru de fațadă deoarece busul memoriei video este de 64 biți și nu 128 cum este în cazul celorlalte ceea ce face ca eficiența acesteia să fie identică cu a unui MX care are memorie SDRAM dar rulează pe 128 de biți. În plus însă placa VE dispune de un conector DVI și de Video Out. Acestea sunt motivele pentru care costă mai puțin și poartă numele VE. Dacă totuși vrei un Radeon alege varianta normală cu 32 sau 64 Mb DDR.

Andrei
teletin2000@yahoo.com

Salut!
Mi-am cumpărat de curând un sistem: AMD Athlon 1,4GHz, 512 SDRAM, placă de bază MSI K7T Turbo, GeForce2 MX 400. Problema este că mi se blochează foarte des în jocuri. Mi-am instalat cel mai nou Detonator și tot se blochează. Totuși nu cred că este o problemă de drivere, fiindcă am sistemul de numai 2-3 săptămâni, deci cred că driverele sunt noi. Cineva mi-a spus că mi se blochează din cauza procesorului și că procesorul s-ar fi retras de pe piață, fiind foarte instabil. Este adevărat? Dacă da, e bine să-l schimb cu un Athlon XP 1500? Menționez că temperatura procesorului nu depășește 55 grade celsius.

Este foarte bine că ai toate driverele la zi. Blocajele de care vorbești pot avea mai multe cauze. Cea mai bună soluție pe care tu ai putea să o adopți ar fi o instalare curată de Windows urmată de instalarea driverelor pentru placa de bază și pentru placa video, DirectX 8.0a, iar apoi toate celelalte, inclusiv placa de sunet. Ai grijă ca primul slot PCI de lângă cel AGP să fie liber. Dacă nici așa nu merge, atunci altă cauză poate fi o incompatibilitate între placa video și cea de bază. La adresa **http://www.msi.com.tw/support/bios/socket_a.php** găsești o listă cu ultimele variante de bios pentru toate plăcile MSI cu socket A. Sunt 3 variante de K7T Turbo. Uită-te foarte atent pe manualul plăcii, identifică modelul, iar apoi transferă de pe Internet cel mai nou bios. Instrucțiunile pentru update-ul de bios le găsești tot pe site la MSI. Cu toate acestea, fii foarte atent, pentru că poți strica placa, iar odată cu flash-ul de bios se pierde și garanția. Cel mai bine ar fi totuși să te duci cu sistemul la firma de la care l-ai luat, ca să se ocupe ei. Cu un update de bios toate probleme ar trebui să dispară. Dacă în loc de blocaje sistemul se stinge sau se restartează când intri într-un joc atunci vinovată este sursa, pe care va trebui să o schimbi, dar tot la firma de la care ai achiziționat sistemul.

Andrei S
kekandrei@yahoo.com

Salutare! Am și eu o problemă: am o placă de bază AD70-SC cu chipset KT266A de la DFI, cu placă de sunet încorporată, am pus VIA 4in1 și driverul de sunet de pe CD-ul din dotare (respectiv VIA AC97 Enhanced Audio Controller-WDM), dar înainte să intru în jocuri trebuie să schimb driverul din Multimedia pe Game Compatible device, altfel nu se aude. Problema e că la AVP2 și Stronghold, se aude repetat și gâjâit, la restul jocurilor mergând însă. Repet, dacă nu schimb pe Game Compatible, în jocuri nu se aude nici atât.
Ce ar trebui să fac?

Am testat și noi plăcile DFI cu chipset KT266A și nu s-a întâmplat așa ceva. Probabil ai schimbat placa de bază și nu ai reinstalat sistemul de operare sau nu ai dezinstalat driverele audio vechi. O altă cauză referitor la cele două jocuri ar fi setarea audio high quality.
Ar trebui setat sunetul pe low quality pentru că placa audio încorporată nu este una de calitate. Cel mai bine ar fi să ștergi sistemul de operare și să instalezi totul din nou. Chiar dacă nu este o operațiune rapidă, este cea mai eficientă.

Alex
alex_metalfan@yahoo.com

Salut! Am și eu o problemă : tocmai mi-am upgradat PC-ul de la 200Mhz, display 15", video card 2Mb, HDD 2Gb, la un Duron 800MHz, 256 DDRAM, GeForce2 MX 400, HDD 40Gb 7200 rpm, etc. Problema este că deși jocurile 3D merg cum nici nu visam, în jocuri 2D, precum Fallout 2, Diablo 2 etc. am o rezoluție foarte slabă (cred eu 640x480) pur și simplu am încercat de toate (cred eu): am schimbat driverele cu cele mai noi și la video card și la placa de bază, dar nimic (menționez că nici nu pot schimba rezoluția din joc, însă credeam că în astfel de cazuri se rezolvă, aplicând rezoluția curentă din desktop). Părerea mea (deoarece înainte, pe cel vechi, astea mergeau excelent) este că ar fi din cauza display-ului mai mare.
Vă rog ajutați-mă!

Nu este o problemă hardware. Diablo 2, de exemplu, rulează numai în 640x480 și nu poți să-i faci nimic. Dacă totuși vrei să te joci într-o rezoluție mai bună, ar trebui să achiziționezi Diablo 2 Expansion Set care, odată instalat, permite alegerea unei rezoluții 800x600. Să știi că și acum merg la fel de bine ca înainte. Dacă însă ai schimbat și monitorul, atunci este normal să sesizezi o diferență la aceeași rezoluție, numai că până la urmă te obișnuiești.

Fabian Popa
fabpopa@hotmail.com

Salut! Am nevoie de opinia voastră în următoarea comparație:
- Pentium 3 la 1000MHz , Athlon XP 1500MHz, Athlon K7 1200MHz. Poate căldura să creeze probleme în cazul procesoarelor Athlon (și să afecteze celelalte componente)?
- 512Mb SDRAM (PC133) sau 256Mb DDRAM (PC2100)?

Cu un cooler adecvat nu sunt probleme cu temperatura. Ca să-ți dau un exemplu, un K7 Thunderbird 1200MHz cu un cooler Titan ajunge la 45° după o serie de teste cum ar fi 3DMark 2001 sau Quake3. În ceea ce privește memoria, eu aș alege 256Mb DDR 2100 pentru un spor de performanță, numai că asta înseamnă achiziționarea unei plăci de bază cu suport pentru memorii DDR care de obicei sunt mai scumpe decât cele cu memorii SDR.

Valentin
Severin

Am o placă grafică 3dfx Voodoo 3 3000 de 16Mb RAM cu TV-Out la un PC dotat cu următoarele componente: procesor AMD Athlon 1200 MHz, hard disk de 20Gb, placă de bază K7T TURBO de la MSI, 128Mb SDRAM DIMM, CD-Rom 52x Sony.
Problemele sunt:
1. Procesorul se încălzește până la 55-56 de grade Celsius și normal are temperatura de 52 - 53 de grade. Am un cooler de procesor Speeze la 6000 rpm și un cooler de sistem care scoate aerul cald din interiorul PC-ului. Cred că temperatura este foarte ridicată. Am văzut în revistă coolerele testate de dumneavoastră: Titan (TTC-D5TB) și TaiSol (CGK760092). Ce mă sfătuiți? Care cooler ar fi bun?
2. Când rulez aplicații bazate pe OpenGL sau Glide, de exemplu: Ultima IX Ascension, Prince of Persia 3D, sau 3DMark 2000, ecranul este foarte întunecat și chiar dacă modific luminozitatea din 3dfx Tweaks de la placă, nu afectează cu nimic acest întuneric. Țin să menționez că toate componentele hardware sunt instalate corect și la alte jocuri placa funcționează bine: Porche 2000, Driver, Delta Force Land Warrior, Blood 2 și altele. Menționez de asemenea că placa grafică se încălzește puternic și nu are cooler. Îi trebuie cooler?
3. Chipset-ul VIA se încălzește și el destul de rău. Pot să-i pun vreun cooler?
4. Pot să pun DDRAM la această placă de bază?

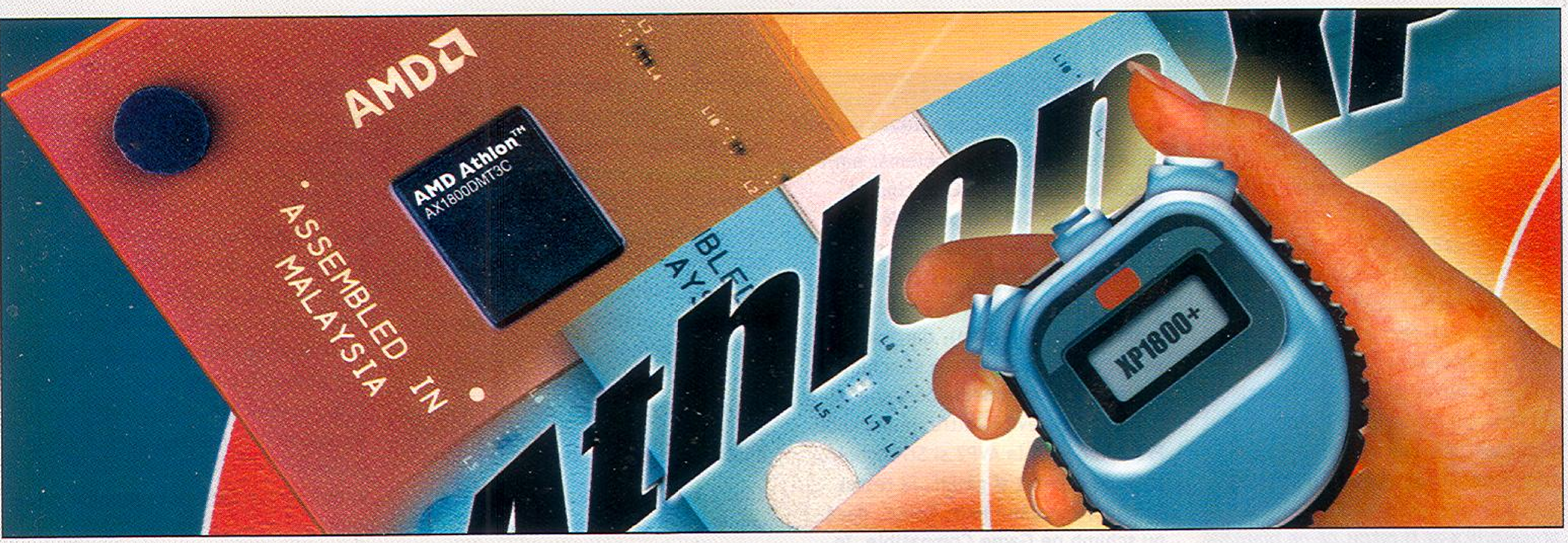
1. Numărul de rotații este egal ca importanță, sau poate chiar mai mic, cu mărimea paletelor cooler-ului. Un cooler cu palete mici care are 6000 de rpm nu produce decât zgomot și nu și o răcire eficientă. Testul de coolere sperăm că te-a lămurit încât să poți lua o decizie. Noi mai mult decât să le testăm și să vă oferim rezultatele nu putem, decizia de achiziție vă aparține.
2. Jocurile menționate de tine nu rulează folosind Glide sau OpenGL ci Direct3D, Ultima IX fiind cel ce rulează mai bine sub Glide între cele menționate. Instalează ultimele drivere 3dfx și DirectX8.1, problema s-ar putea să se rezolve.
3. Nu, chipset-ul dacă nu este dotat cu cooler nu este bine să îi faci modificări.
4. Placa ta nu suportă DDRAM.

Călin Oarga
oargacalin@hotmail.com

Am următoarea configurație: placă de bază Acorp 5Via77, procesor AMD K6-2 3D 500 MHz, 256 MbRAM PC133 PQI, hard disk Quantum 6,4 Gb, placă video Voodoo 3 2000 AGP, placă de sunet Terratec DMX XFIRE 1024 pci, iar celelalte cred că nu prea mai contează. A, sistemul de operare Windows 2000 Professional. Sistemul de operare se încarcă destul de greu, cam 2 minute, iar regiștrii cred că au cam 16 Mb (cel puțin așa raportează el). Jocurile nu prea merg (înainte pe win98 SE mergeau mult mai bine) iar celelalte aplicații tot așa. Am adus cele mai noi drivere pentru componente. Ce să fac?

Pui la loc Win98 SE și totul s-a rezolvat instant.

Dacă ai probleme, scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la hardmail@xtrempc.ro



Pe piața procesoarelor au loc noi XPerimente

AMD dă un nou sens vitezei

Procesoarele XP sunt evaluate după performanță și nu după frecvență

De-a lungul istoriei luptelor dintre Intel și AMD de pe piața microprocesoarelor, megahertzii, sau mai exact numărul acestora, au avut de cele mai mult ori un rol hotărâtor, dat fiind că cele două companii dezvoltau arhitecturi foarte asemănătoare ale procesoarelor sale. La un moment dat AMD și Cyrix au introdus o nouă metodologie de notare a procesoarelor, așa numita „PR Rating". Prin aceasta, producătorii de procesoare încercau să garanteze că un procesor notat de exemplu PR300 era la fel de rapid cu un procesor Intel la 300MHz, chiar dacă primele rulau la o frecvență mai mică. Procesoarele astfel notate nu au avut parte de un mare succes, mai ales din cauza faptului că acestea nu reușeau să egaleze performanța procesoarelor Intel decât într-un număr redus de aplicații, îndeosebi cele de tip Office.

De ceva vreme, AMD a început să dea semne că ar vrea să se întoarcă la această notație a procesoarelor sale care să le raporteze la modelele Intel Pentium 4. Declarațiile diverșilor oficiali de la AMD încercau să evidențieze faptul că ceea ce contează acum nu este numărul megahertzilor ci performanța reală a procesoarelor. Acest lucru se explică prin faptul că arhitectura procesoarelor Athlon este radical diferită de cea a procesoarelor Pentium 4 și o simplă comparație a frecvenței nu mai este edificatoare. Dacă AMD a ales ca procesoarele sale



să execute mai multe instrucțiuni pe un tact de ceas, Intel a ales o arhitectură care să-i permită atingerea de frecvențe mult mai mari. Astfel, AMD se simte dezavantajată în ochii cumpărătorului obișnuit care nu știe că un Pentium 4 la 1,5GHz este de multe ori mai lent decât un Athlon la „doar" 1,2GHz.

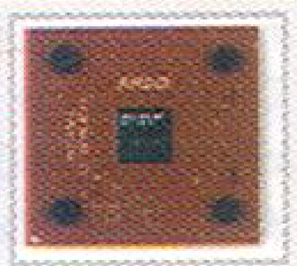
Semnalele pe care oficialii AMD le-au tot lansat în declarațiile lor s-au concretizat acum, odată cu lansarea noilor procesoare denumite Athlon XP. Aceste procesoare nu vor mai fi identificate pe baza frecvenței lor, ci vor folosi un „Model Rating" care va compara performanța acestora cu cea a procesoarelor Pentium 4. Mai mult, AMD încearcă să convingă și producătorii de plăci de bază, de BIOS-uri și de sisteme de operare să nu mai afișeze frecvența la care operează procesoarele Athlon XP. În legătură cu numele ales de AMD pentru noul său procesor, Athlon XP, compania explică faptul că XP vine de la eXtra Performance și că nu are nici o legătură cu acronimul folosit de Microsoft la ultimul său sistem de operare, Windows XP (eXPerience).

Se observă că toate procesoarele Athlon XP folosesc magistrala de 133MHz (266MHz DDR). AMD a dat dovadă de foarte multă prudență în momentul notării procesoarelor sale, dat fiind că modelul Athlon XP 1500+ se dovedește în teste la fel de rapid ca un Pentium 4 la 1,7GHz, iar Athlon XP 1800+ este cel puțin la fel de rapid ca un Pentium 4 la 2GHz. AMD nu a dorit însă să repete greșelile trecutului și nici să fie acuzată după aceea că supraevaluează performanța procesoarelor sale. Pentru a spori veridicitatea notațiilor, AMD a angajat compania de audit Arthur Andersen

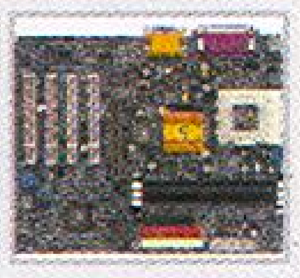
Nume model	Magistrala	Multiplicator de frecvență	Frecvența de funcționare
Athlon XP 1800+	133MHz	11.5x	1.53GHz
Athlon XP 1700+	133MHz	11.0x	1.47GHz
Athlon XP 1600+	133MHz	10.5x	1.40GHz
Athlon XP 1500+	133MHz	10.0x	1.33GHz

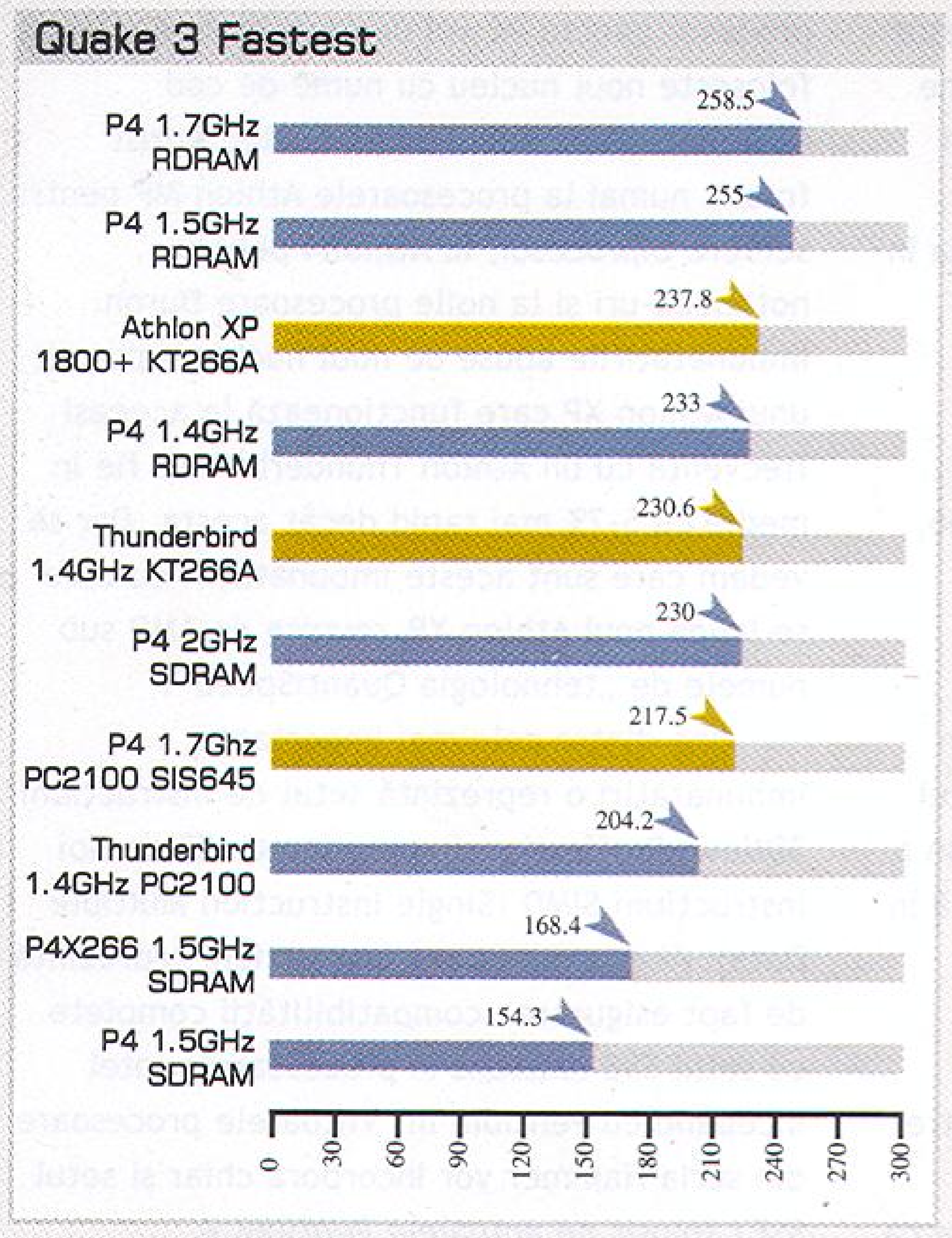
Produse folosite la test

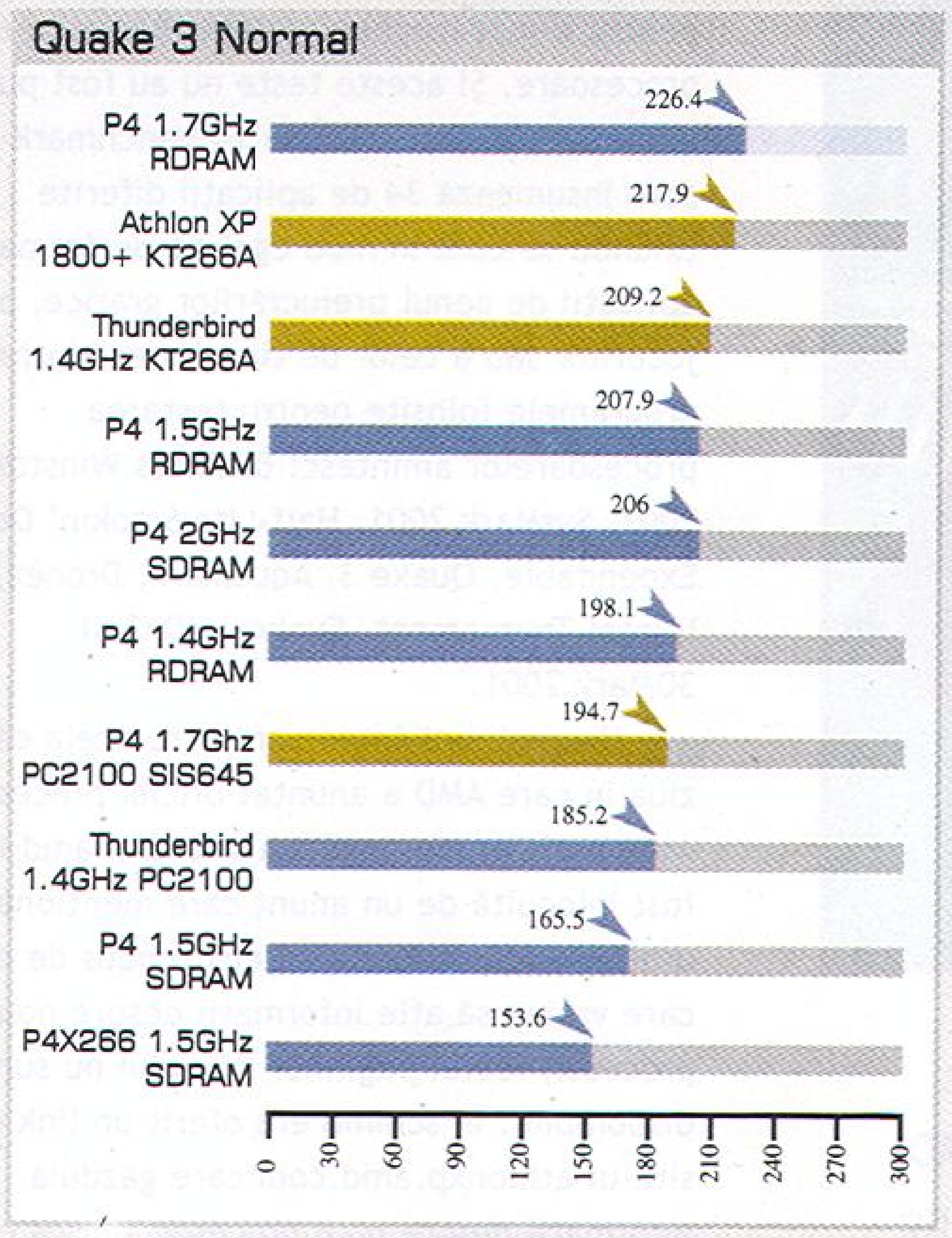
Athlon XP 1800+
Comrace
01-321.18.18
www.comrace.ro

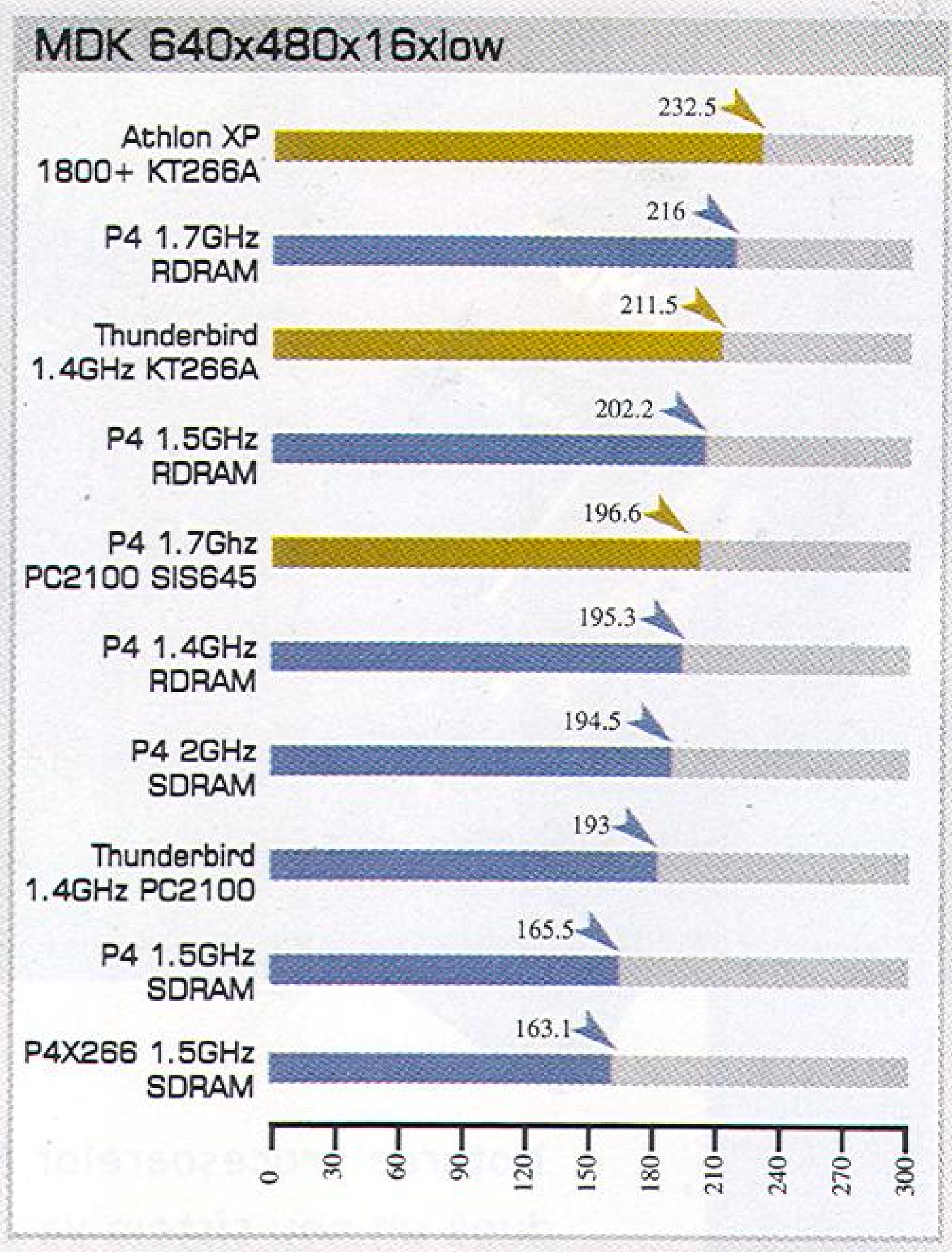


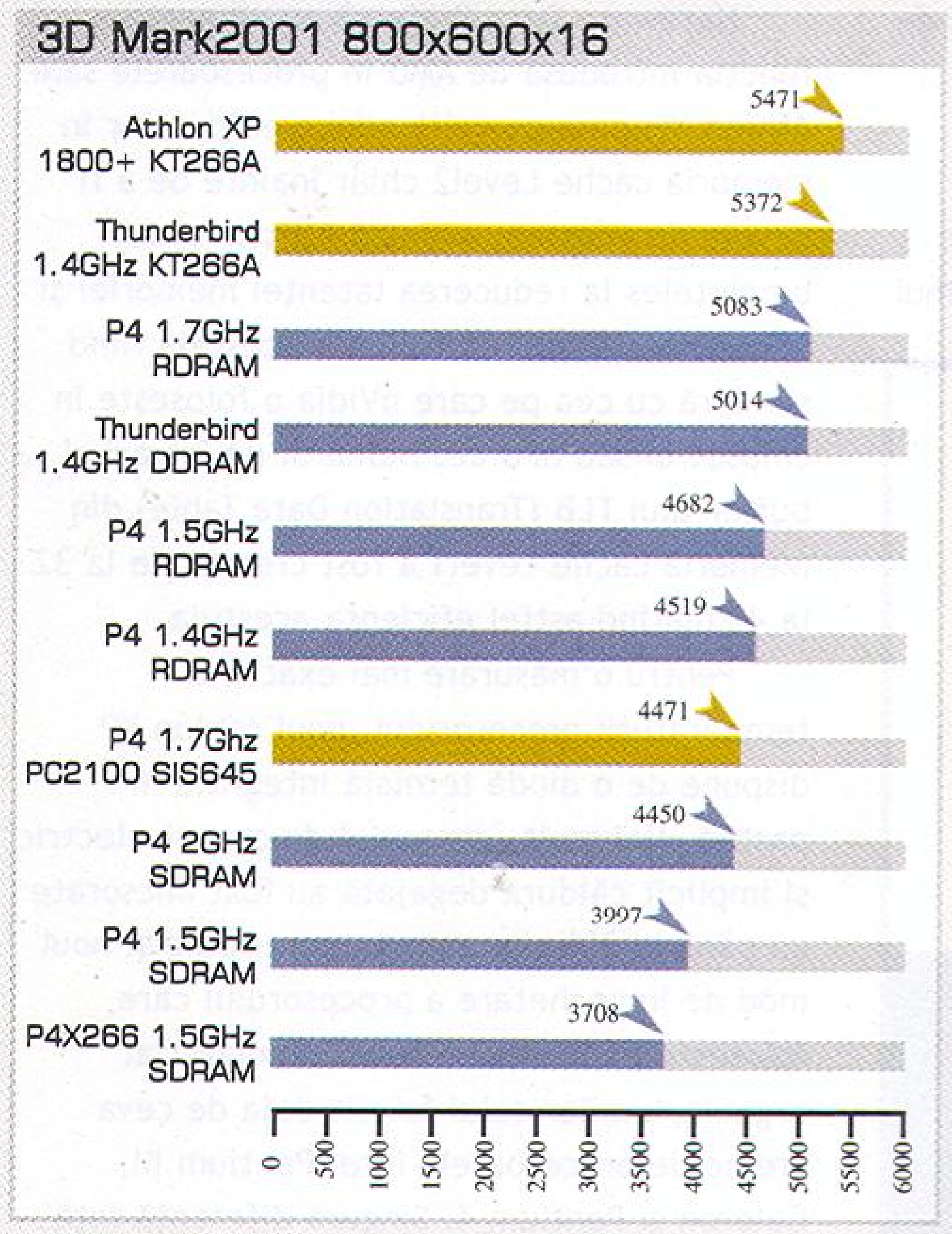
Gigabyte GA7VTXE
Best Computers
01-314.76.98
www.bestcomputers.ro

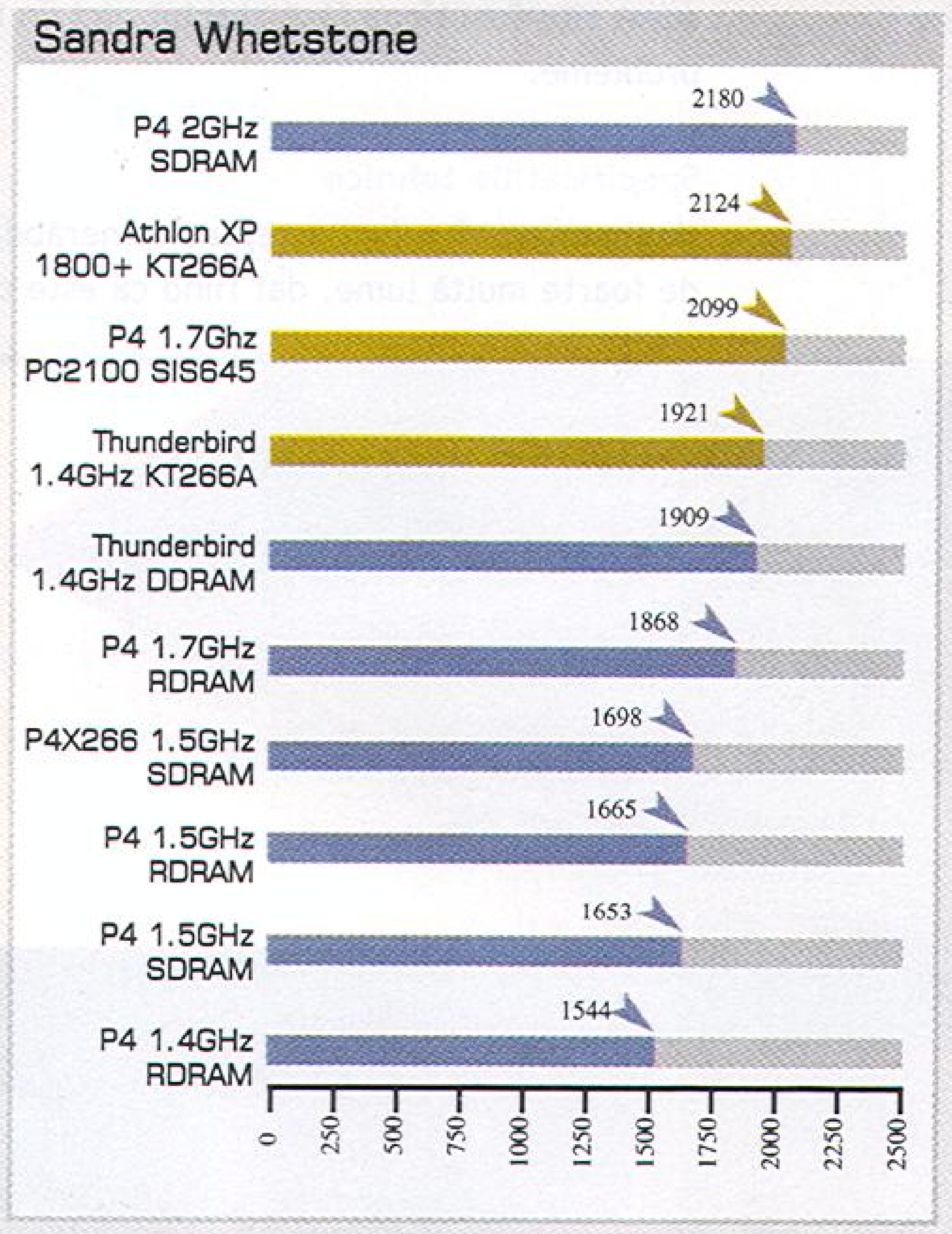


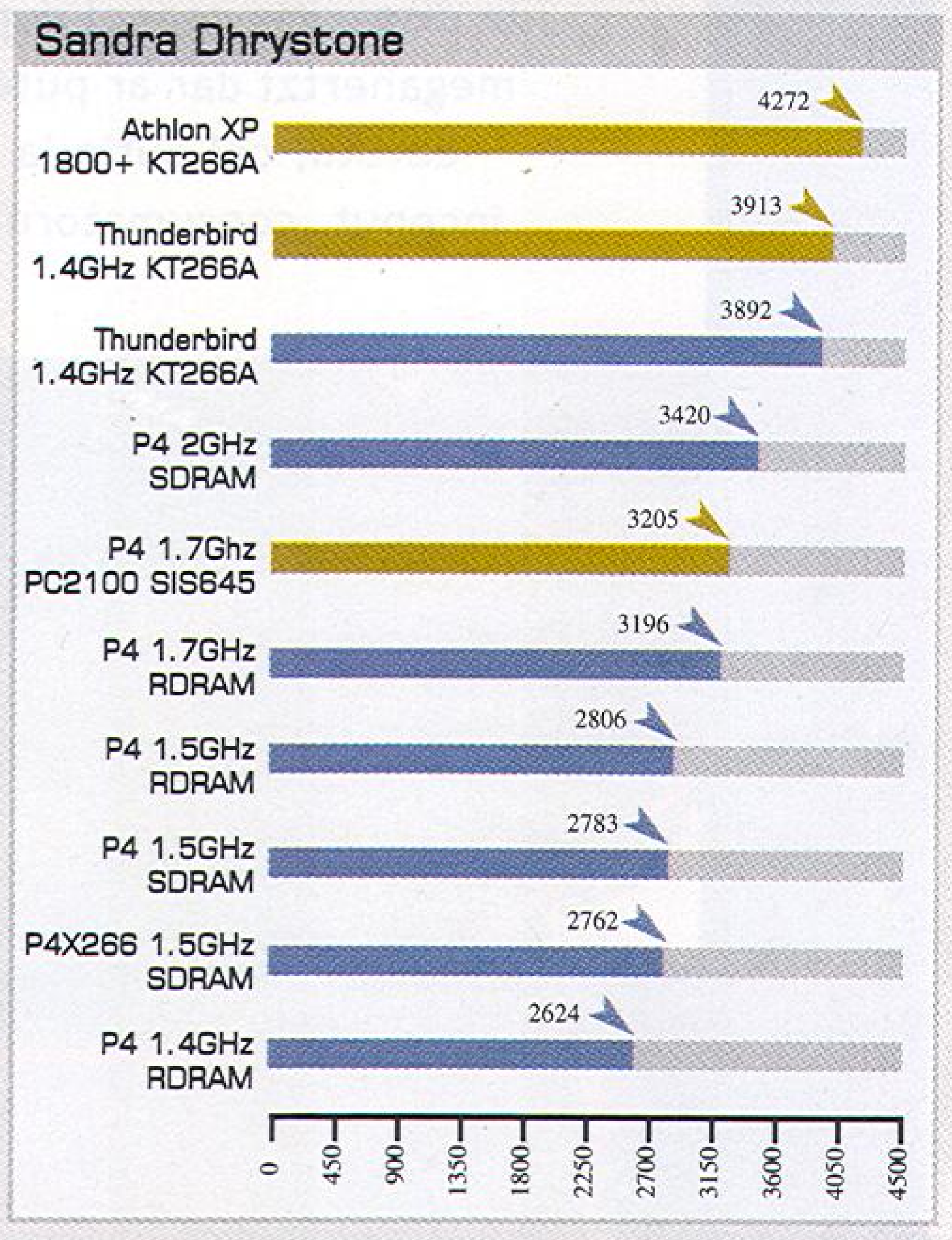

Quake 3 Fastest
P4 1.7GHz RDRAM 258.5
P4 1.5GHz RDRAM 255
Athlon XP 1800+ KT266A 237.8
P4 1.4GHz RDRAM 233
Thunderbird 1.4GHz KT266A 230.6
P4 2GHz SDRAM 230
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 217.5
Thunderbird 1.4GHz PC2100 204.2
P4X266 1.5GHz SDRAM 168.4
P4 1.5GHz SDRAM 154.3
0 30 60 90 120 150 180 210 240 270 300

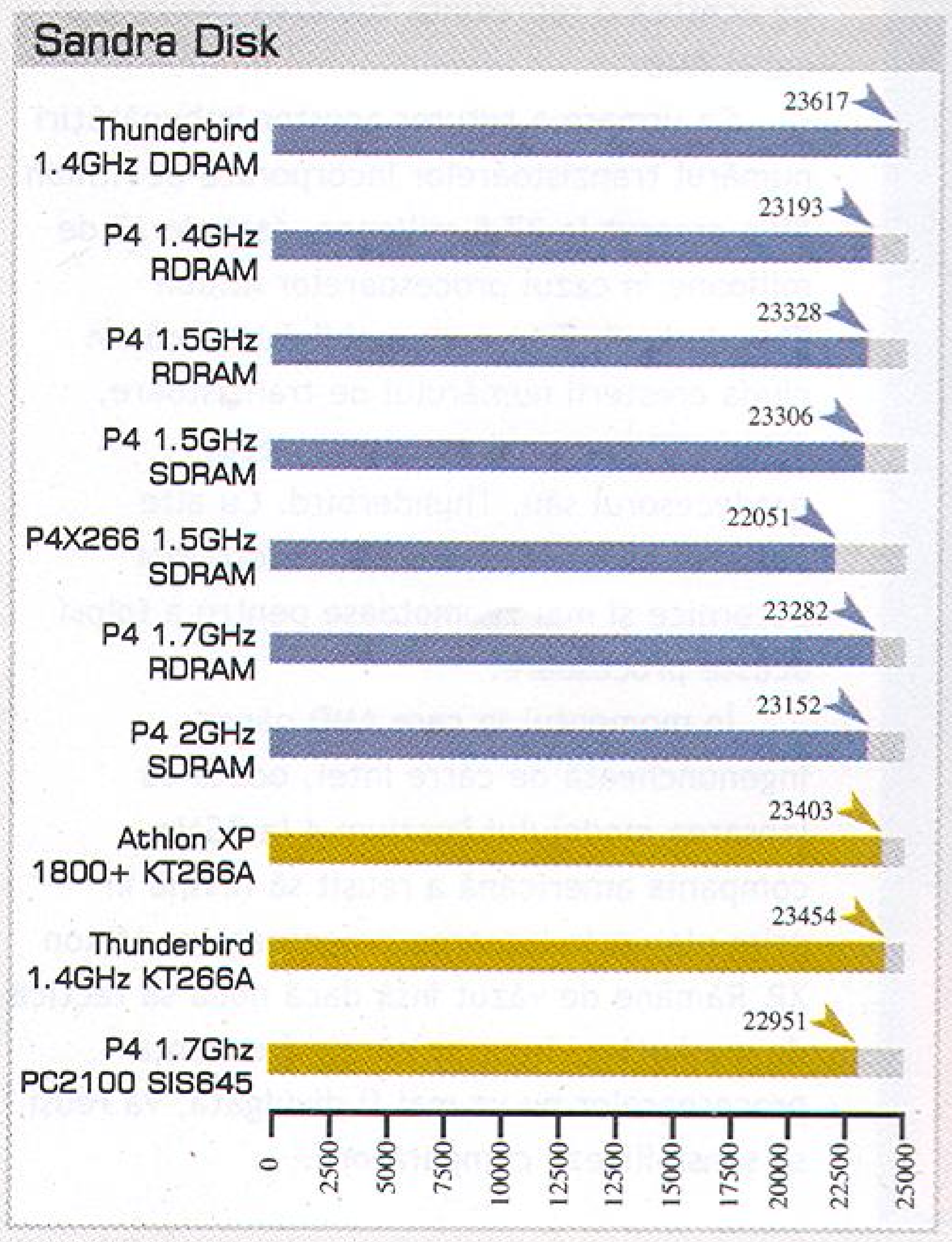

Quake 3 Normal
P4 1.7GHz RDRAM 226.4
Athlon XP 1800+ KT266A 217.9
Thunderbird 1.4GHz KT266A 209.2
P4 1.5GHz RDRAM 207.9
P4 2GHz SDRAM 206
P4 1.4GHz RDRAM 198.1
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 194.7
Thunderbird 1.4GHz PC2100 185.2
P4 1.5GHz SDRAM 165.5
P4X266 1.5GHz SDRAM 153.6
0 30 60 90 120 150 180 210 240 270 300

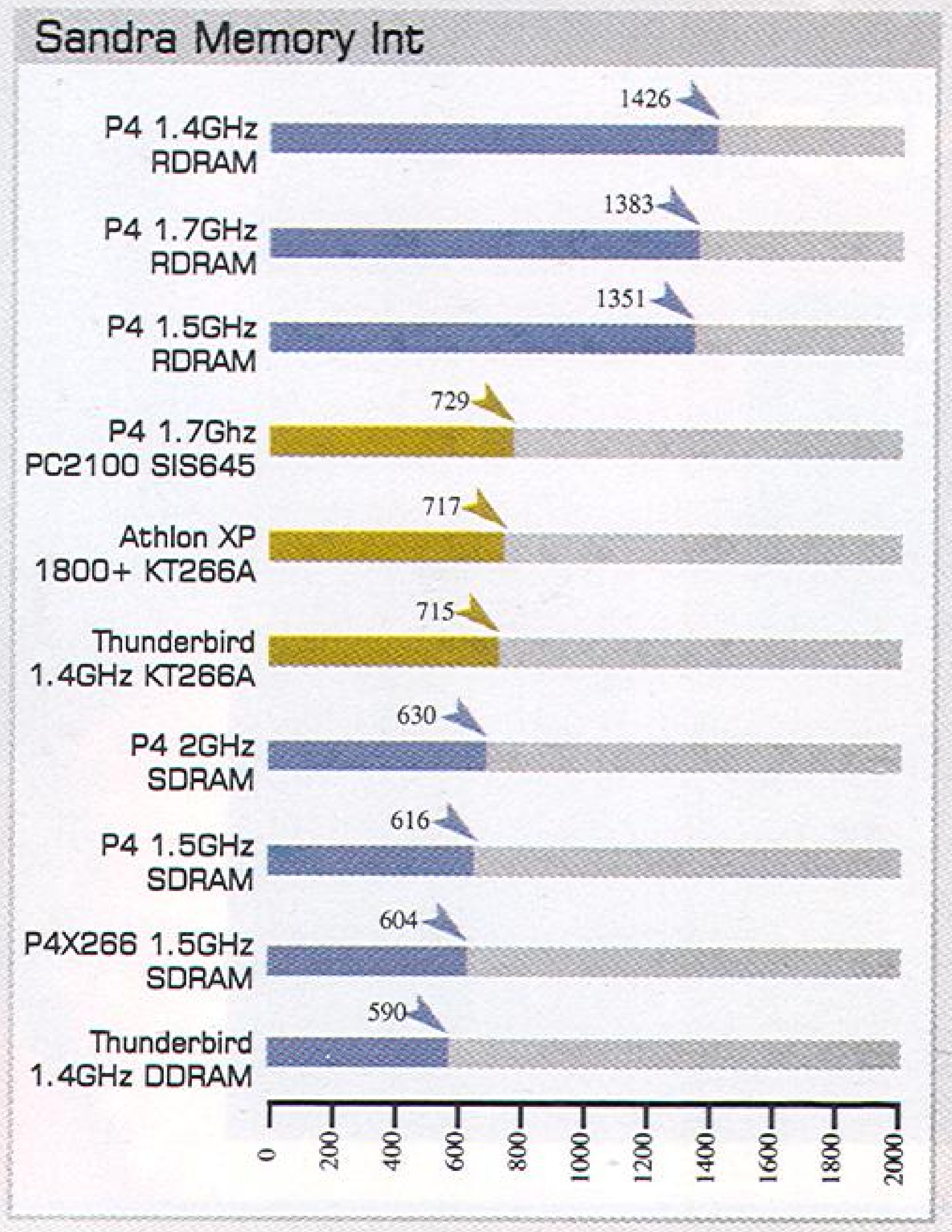

MDK 640x480x16xlow
Athlon XP 1800+ KT266A 232.5
P4 1.7GHz RDRAM 216
Thunderbird 1.4GHz KT266A 211.5
P4 1.5GHz RDRAM 202.2
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 196.6
P4 1.4GHz RDRAM 195.3
P4 2GHz SDRAM 194.5
Thunderbird 1.4GHz PC2100 193
P4 1.5GHz SDRAM 165.5
P4X266 1.5GHz SDRAM 163.1
0 30 60 90 120 150 180 210 240 270 300

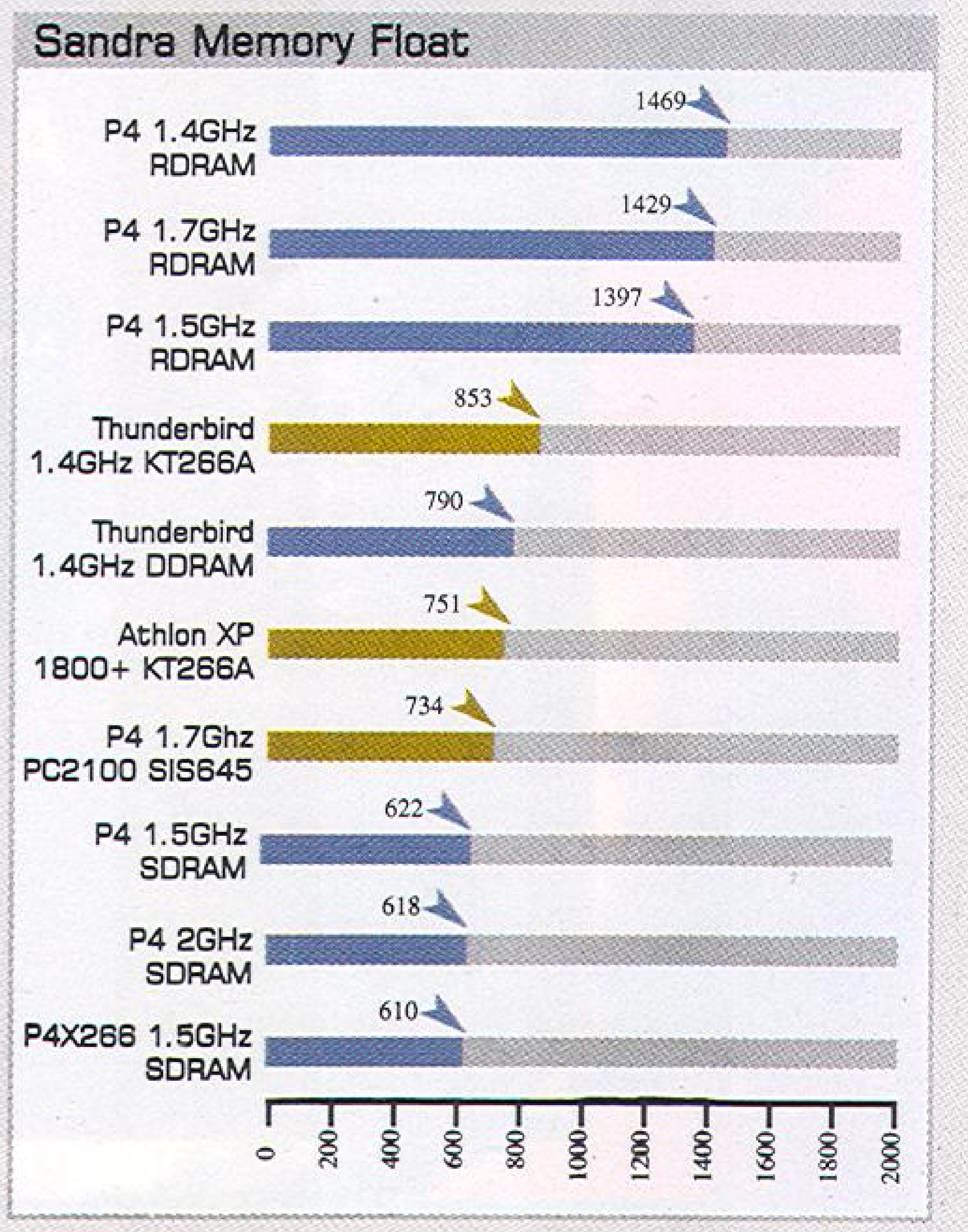

3D Mark2001 800x600x16
Athlon XP 1800+ KT266A 5471
Thunderbird 1.4GHz KT266A 5372
P4 1.7GHz RDRAM 5083
Thunderbird 1.4GHz DDRAM 5014
P4 1.5GHz RDRAM 4682
P4 1.4GHz RDRAM 4519
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 4471
P4 2GHz SDRAM 4450
P4 1.5GHz SDRAM 3997
P4X266 1.5GHz SDRAM 3708
0 500 1000 1500 2000 2500 3000 3500 4000 4500 5000 5500 6000


Sandra Whetstone
P4 2GHz SDRAM 2180
Athlon XP 1800+ KT266A 2124
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 2099
Thunderbird 1.4GHz KT266A 1921
Thunderbird 1.4GHz DDRAM 1909
P4 1.7GHz RDRAM 1868
P4X266 1.5GHz SDRAM 1698
P4 1.5GHz RDRAM 1665
P4 1.5GHz SDRAM 1653
P4 1.4GHz RDRAM 1544
0 250 500 750 1000 1250 1500 1750 2000 2250 2500


Sandra Dhrystone
Athlon XP 1800+ KT266A 4272
Thunderbird 1.4GHz KT266A 3913
Thunderbird 1.4GHz KT266A 3892
P4 2GHz SDRAM 3420
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 3205
P4 1.7GHz RDRAM 3196
P4 1.5GHz RDRAM 2806
P4 1.5GHz SDRAM 2783
P4X266 1.5GHz SDRAM 2762
P4 1.4GHz RDRAM 2624
0 450 900 1350 1800 2250 2700 3150 3600 4050 4500


Sandra Disk
Thunderbird 1.4GHz DDRAM 23617
P4 1.4GHz RDRAM 23193
P4 1.5GHz RDRAM 23328
P4 1.5GHz SDRAM 23306
P4X266 1.5GHz SDRAM 22051
P4 1.7GHz RDRAM 23282
P4 2GHz SDRAM 23152
Athlon XP 1800+ KT266A 23403
Thunderbird 1.4GHz KT266A 23454
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 22951
0 2500 5000 7500 10000 12500 12500 15000 17500 20000 22500 25000


Sandra Memory Int
P4 1.4GHz RDRAM 1426
P4 1.7GHz RDRAM 1383
P4 1.5GHz RDRAM 1351
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 729
Athlon XP 1800+ KT266A 717
Thunderbird 1.4GHz KT266A 715
P4 2GHz SDRAM 630
P4 1.5GHz SDRAM 616
P4X266 1.5GHz SDRAM 604
Thunderbird 1.4GHz DDRAM 590
0 200 400 600 800 1000 1200 1400 1600 1800 2000


Sandra Memory Float
P4 1.4GHz RDRAM 1469
P4 1.7GHz RDRAM 1429
P4 1.5GHz RDRAM 1397
Thunderbird 1.4GHz KT266A 853
Thunderbird 1.4GHz DDRAM 790
Athlon XP 1800+ KT266A 751
P4 1.7Ghz PC2100 SIS645 734
P4 1.5GHz SDRAM 622
P4 2GHz SDRAM 618
P4X266 1.5GHz SDRAM 610
0 200 400 600 800 1000 1200 1400 1600 1800 2000



Notarea procesoarelor AMD după un nou sistem va duce la dispariția goanei după megahertzi dar ar putea deruta, cel puțin la început, consumatorul.

pentru a supraveghea testele făcute cu aceste procesoare. Și aceste teste nu au fost puține la număr: au fost folosite 14 benchmark-uri care însumează 34 de aplicații diferite ținându-se cont în mod egal de performanța în aplicații de genul prelucrărilor grafice, a jocurilor sau a celor de tip office. Dintre programele folosite pentru testarea procesoarelor amintesc: Business Winstone 2001, SysMark 2001, Half-Life Smokin' Demo, Expendable, Quake 3, AquaMark, Dronez, Unreal Tournament, Evolva, MDK2 și 3DMark 2001.

Un amănunt interesant este acela că în ziua în care AMD a anunțat oficial procesorul Athlon XP, prima pagină a site-ului amd.com a fost înlocuită de un anunț care menționa că în urma traficului foarte intens produs de cei care vroiau să afle informații despre noul procesor, restul paginilor site-ului nu sunt disponibile. În schimb era oferit un link către site-ul athlonxp.amd.com care găzduia informații despre noul procesor. Curios este că acest site funcționa fără absolut nici un fel de probleme.

Specificațiile tehnice

Noul Athlon XP a fost așteptat cu nerăbdare de foarte multă lume, dat fiind că este primul procesor pentru PC-uri desktop de la AMD care folosește noul nucleu cu nume de cod Palomino. Până acum acest nucleu a fost folosit numai la procesoarele Athlon MP pentru servere biprocesor, la Athlon4 pentru notebook-uri și la noile procesoare Duron. Îmbunătățirile aduse de noul nucleu îi permit unui Athlon XP care funcționează la aceeași frecvență cu un Athlon Thunderbird să fie în medie cu 5-7% mai rapid decât acesta. Dar să vedem care sunt aceste îmbunătățiri cu care se laudă noul Athlon XP, reunite de AMD sub numele de „tehnologia QuantiSpeed".

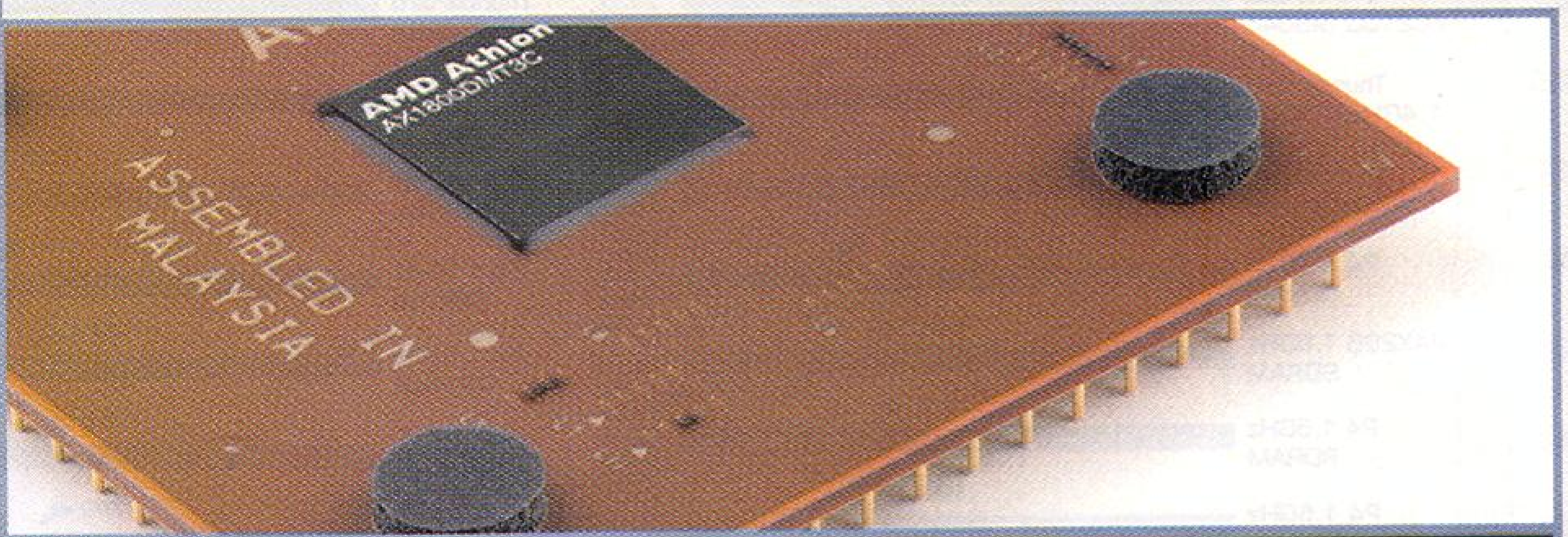
Una dintre cele mai importante îmbunătățiri o reprezintă setul de instrucțiuni 3DNow! Proffessional care vine cu 52 de noi instrucțiuni SIMD (Single Instruction Multiple Data). Aceste 52 de noi instrucțiuni reprezintă de fapt asigurarea compatibilității complete cu setul SSE existent în procesoarele Intel începând cu Pentium III. Viitoarele procesoare din seria Hammer vor încorpora chiar și setul SSE2 folosit de actualele Pentium 4.

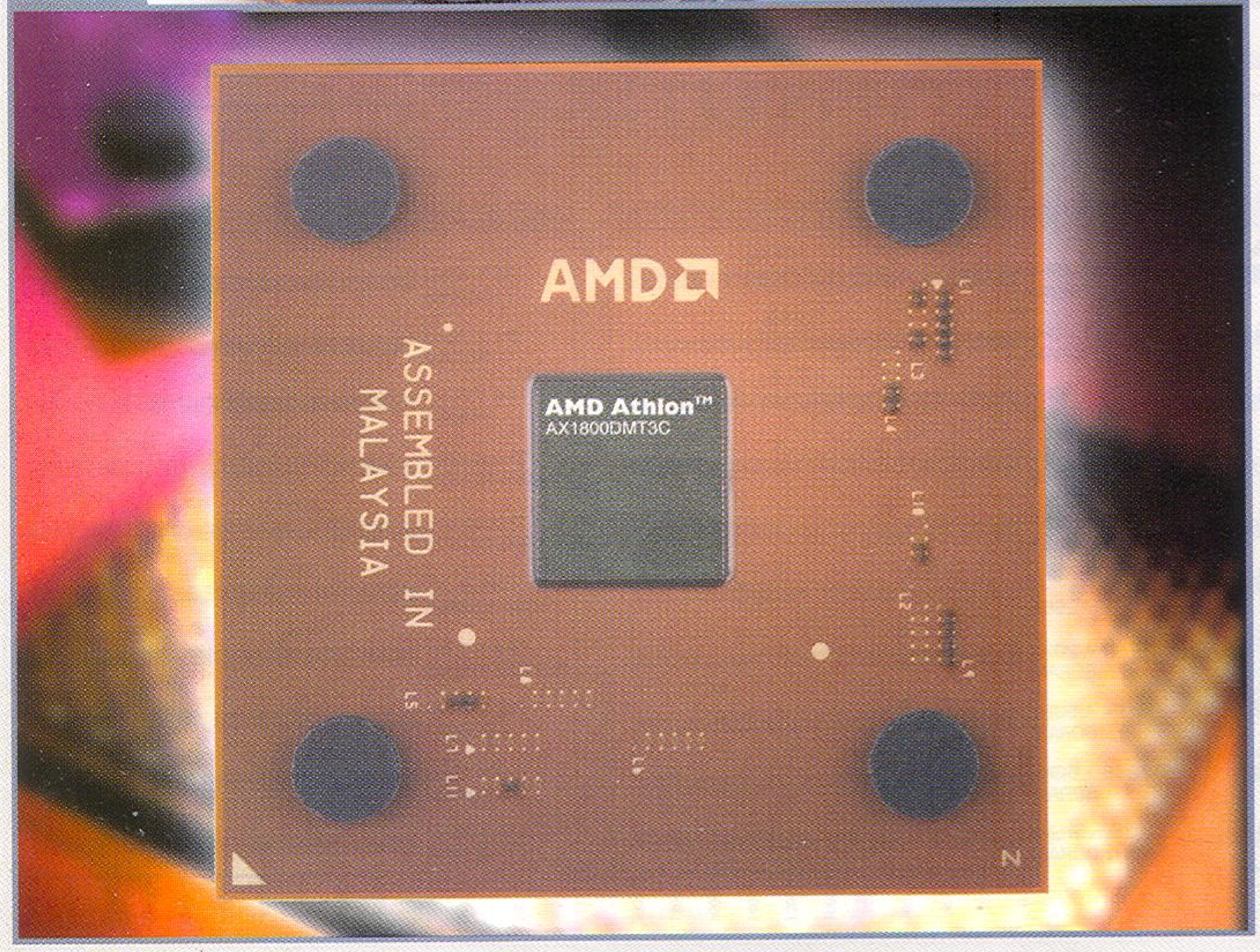
Hardware Data Prefetch se numește funcția introdusă de AMD în procesoarele sale Athlon XP, care permite aducerea datelor în memoria cache Level2 chiar înainte de a fi nevoie de acestea. Această funcție ajută bineînțeles la reducerea latenței memoriei și la mărirea lățimii de bandă a acesteia fiind similară cu cea pe care nVidia o folosește în chipset-ul său nForce. Numărul de intrări al buffer-ului TLB (Translation Data Table) din memoria cache Level1 a fost crescut de la 32 la 40 mărind astfel eficiența acestuia.

Pentru o măsurare mai exactă a temperaturii procesorului, noul Athlon XP dispune de o diodă termală integrată în pastilă. Mai mult, consumul de curent electric și implicit căldura degajată au fost micșorate cu până la 20%. La aceasta contribuie și noul mod de împachetare a procesorului care folosește pentru prima oară un material organic, similar celui folosit deja de ceva vreme de procesoarele Intel Pentium III, Celeron și Pentium 4. Singura diferență față de acestea o reprezintă culoarea maronie în cazul AMD.

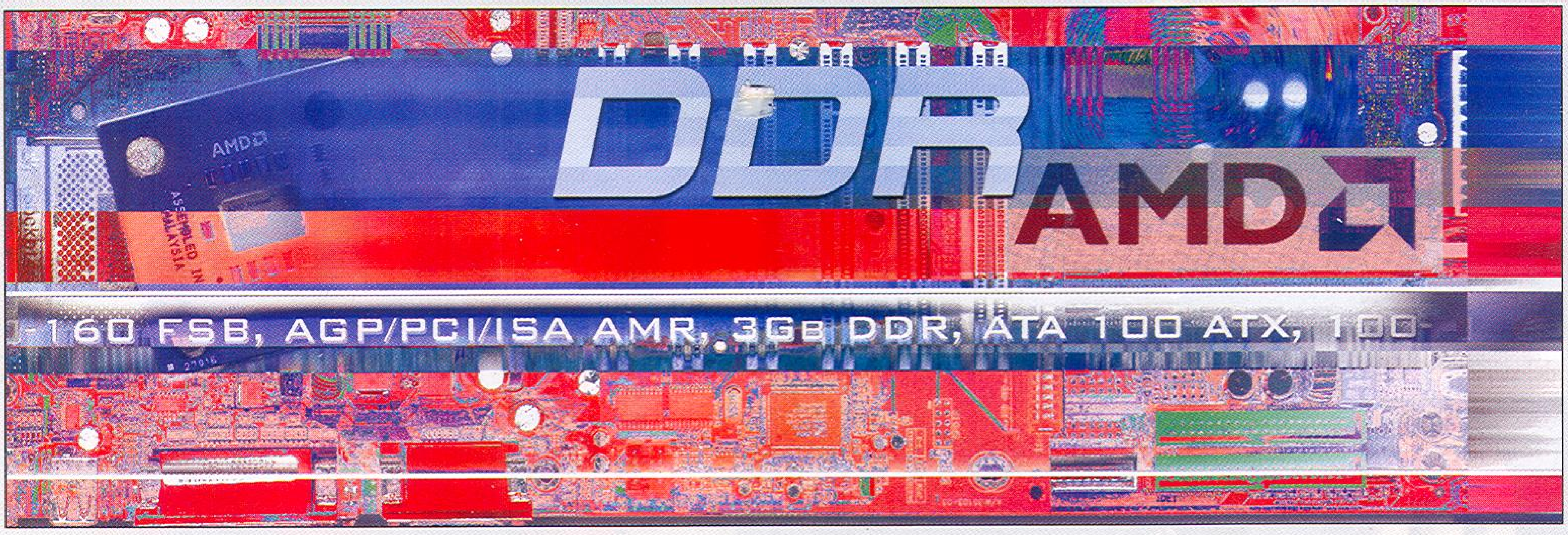
Ca urmare a tuturor acestor îmbunătățiri numărul tranzistoarelor încorporate de Athlon XP a crescut la 37,5 milioane, față de 37 de milioane în cazul procesoarelor Athlon Thunderbird. Este remarcabil faptul că, în ciuda creșterii numărului de tranzistoare, Athlon XP consumă mai puțin decât predecesorul său, Thunderbird. Cu alte cuvinte, nu va fi nevoie de coolere mai puternice și mai zgomotoase pentru a folosi aceste procesoare.

În momentul în care AMD părea îngenuncheată de către Intel, odată cu lansarea modelului Pentium 4 la 2GHz, compania americană a reușit să revină în prim-plan prin lansarea procesoarelor Athlon XP. Rămâne de văzut însă dacă noua sa tactică de marketing, în urma căreia frecvența procesoarelor nu va mai fi divulgată, va reuși să sensibilizeze cumpărătorii.






neXial
computers
Un prieten pentru viitorul tau!
Galati, Str. Brailei, nr.26
Tel/Fax: 036 319120
Tulcea, Str. Babadag, nr.10
Tel/Fax: 040 515457



Lipsa numelui unor producători de renume în preajma Sis a sporit neîncrederea cumpărătorilor.

Soluția DDRAM se înnoiește

KT266A inaugurează a doua generație de chipset-uri pentru AMD/DDRAM

Sis este cunoscut deja de ceva timp bun ca un producător mainstream, încercând mereu să mai cucerească un procent de piață indiferent de ce tip de soluție (bună, proastă, ieftină, scumpă) ar fi produs în acest scop. Continua evoluție a pieței IT și stratificarea mult mai evidentă profilată din punct de vedere calitativ fac ca ultimii ani să nu mai ofere o așa bună popularitate soluțiilor universale și să ofere câștig de cauză firmelor care obțin printr-un produs sau o serie de produse un renume calitativ ridicat. Astfel, cunoscuta teorie conform căreia cine are produsul bun își vinde mult mai bine produsele medii funcționează acum mai bine ca oricând. Popularitatea câștigată de Sis în anii anteriori însă pare a nu fi de bun augur în piața de astăzi. Astfel, chiar și lansarea unui chipset foarte performant convinge cu greu publicul asupra puterii unei soluții Sis. Exemplul cel mai grăitor este că în timp ce doritorii de soluții DDRAM pentru procesoarele AMD căutau cu înfrigurare plăci bazate pe chipset-urile Via sau AMD pentru acest procesor (KT266 și AMD761), cea mai performantă soluție din lume, Sis735, stătea liniștită pe rafturile din magazine. Faptul că Via a avertizat producătorii de plăci de bază că folosirea chipset-urilor concurente le va aduce deficite financiare în colaborarea existentă a contribuit și mai mult la lipsa popularității Sis în rândul producătorilor de plăci de bază, dar și al cumpărătorilor. Chiar și acum, odată ce Via și-a lansat chipset-ul KT266A, chipset-ul Sis735 aflat pe plăci de bază de calitate este la egalitate sau chiar și depășește cel mai nou chipset Via (KT266A) în unele teste. Cum spuneam însă, renumele și popularitatea Sis aduc acestuia, paradoxal, cel mai mare prejudiciu. Recent, am asistat la o conversație între doi distribuitori de componente PC, unul în căutarea soluției optime pentru oferta de plăci DDRAM, cel de-al doilea având posibilitatea de a-i oferi soluțiile căutate. Prima soluție scoasă din discuție de către cei doi interlocutori a fost, surprinzător, cea bazată pe chipset-ul Sis735. Motivația a fost că "este de la Sis", discuția curgând spre AliMagik1 (un chipset mediu care nici nu este comparabil cu Sis735) și KT266. Sis, ce este drept, nu a fost nici pe departe avantajat de integratori. Cele mai populare firme care au avut curajul să nesocotească indicațiile Via fiind ECS, PC Chips, Leadtek sau Chaintech, firme chiar dacă foarte mari, nu de top în domeniul plăcilor de bază. Asus, Abit, DFI și de ce nu chiar MSI sau Epox s-au

> În timp ce Ali și-a îmbunătățit chipset-ul AliMagik 1 și Sis încearcă implementări cât mai performante ale lui Sis 735, VIA a preferat să producă un nou chipset cu care să-și devanseze concurenții.

KT266A - VIA lansează a doua generație



VIA Apollo KT266A

KT266 a reprezentat în esență, și încă mai reprezintă, suport pentru procesoare AMD, memorie DDRAM și FSB266/200. Cel puțin pentru publicul larg, aceste informații au fost suficiente pentru a încadra acest chipset pe piață și a-i oferi un nume în domeniu. Vânzările nu au decurs însă așa cum s-a așteptat Via, concurența cu chipset-urile AMD fiind neașteptat de puternică, vânzările Via nefiind la nivelul așteptat. KT266A vine acum în sprijinul Via care dorește să fie firma care introduce deja "a doua generație" de chipset-uri DDRAM. Chipset-ul poartă acum un nou nume, deci nu este considerat a fi doar o revizie a celui anterior, o nouă schimbare de nume fiind cea a northbridge-ului, denumit acum VT8366A față de VT8366. Schimbările nu sunt însă foarte multe, principala ajustare fiind suferită de controller-ul de memorie. Denumit acum Enhanced Memory Controller - Performance Driven Design, acesta este dotat cu timing mai bun ceea ce duce la așteptări mai mici și o lărgire a lățimii efective de bandă a memoriei. De asemenea, este posibilă prelucrarea simultană a unei cantități mai mari de informație pe pas ceea ce duce din nou la scăderea latenței. Noul controller poate transfera până la 8 cuvinte de 8 bytes per tact de ceas, ceea ce înseamnă încă o dată dublul reușit de KT266. Un controller de memorie asemănător cu cel de pe KT266A se regăsește și pe soluția Pentium 4 de la Via: P4X266. Celelalte caracteristici ale chipset-ului sunt identice cu cele ale lui KT266 suportând 3Gb PC2100/PC1600 DDR SDRAM și PC133/PC100 SDRAM și permițând setarea asincronă a frecvenței pentru procesor și memorie. KT266A este compatibil pin la pin cu KT266.

Sis vine cu un nou chipset pentru memorie DDRAM



După ce a fost principalul concurent calitativ pentru KT266, Sis vine acum cu un nou chipset pentru AMD/DDRAM menit să pună iarăşi pe jar Via şi fanii săi. Recent anunţat, îşi va face în scurt timp loc pe piaţă Sis745, continuatorul lui Sis735 şi al doilea chipset din noua generaţie de chipset-uri DDRAM. Principalul suport oferit de noul chipset este cel pentru memorie DDRAM333 ceea ce îl face al doilea chipset după AliMagik1 care oferă un astfel de suport. Da, aţi auzit bine, pentru că revizia C a chipset-ului Ali oferă acest suport utilizat până în momentul de faţă pe o singură placă de bază: IWill XP333. Să revenim însă la Sis745, care pune deja în dificultate producători ca Leadtek ce au dezvoltat foarte mult timp suport pentru Sis735 şi se văd acum rămaşi cu un pas în urmă faţă de firma pe care au încercat să o promoveze. Noul chipset va suporta în continuare şi memorie SDRAM PC 133 însă este puţin probabil ca astfel de soluţii să apară, suportul fiind oferit din motive de compatibilate şi mai poate mult, de nume. Baza sa va fi însă memoria DDRAM care ajunsă acum în Bus 333 va oferi performanţe deosebite. Utilizarea a 3 DIMM-uri de memorie duce la un maxim de 1.5Gb, indiferent de platforma aleasă (SDRAM sau DDRAM). Un alt feature foarte interesant oferit de acest chipset este suportul pentru 3 porturi 1394A (Firewire), ceea ce înseamnă posibilităţi superioare de conectare pentru scanere performante, aparate digitale şi astfel de gadget-uri ce necesită şi pot utiliza un transfer mult mai rapid decât cel oferit de port-ul USB. Pe ansamblu, chipset-ul se anunţă foarte interesant iar multitudinea de soluţii apărute garantează preţuri mai scăzute şi performanţe din ce în ce mai bune. Ceea ce miră este că Sis anunţă acest chipset când nu a valorificat câtuşi de puţin investiţia în crearea lui Sis735 care pare că doreşte a fi acum pus în umbră de propriul său producător chiar şi în condiţiile în care el este aproape la fel de performant ca şi KT266A.

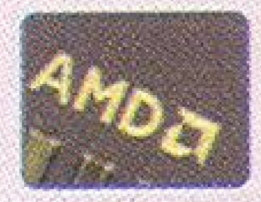
ferit de propunerea Sis şi au lansat foarte târziu (cum este cazul Abit) sau nu au mai lansat deloc plăci care să funcţioneze pe baza lui Sis735. În aceste condiţii, lipsa numelui unor producători de renume în preajma Sis a sporit neîncrederea cumpărătorilor, şi a fost încă o piatră agăţată de gâtul firmei. Performanţele nu au fost descurajante, plăcile Sis obţinând în teste rezultate bune sau foarte bune, chiar şi în comparaţie cu plăci Asus sau Iwill, însă punând la un loc toţi factorii discutaţi, imaginea şi rezonanţa combinaţiilor realizate de Sis au constituit marele neajuns. Între o soluţie Sis+PC Chips şi Via/Amd + Asus/Abit, este uşor de ghicit care a fost alegerea majorităţii cumpărătorilor, în special a celor care nu au mereu posibilitatea de a se informa sau a urmări ultimele teste realizate şi puse pe Internet sau tipărite în reviste. Mai mult, alegerea vânzătorilor de PC-uri de a opta aproape mereu pentru stabilitate şi siguranţă au făcut ca şi recomandările lor să fie în majoritate în defavoarea noilor alternative. Un nou punct apărut iată în defavoarea Sis. Aproape neobservată, în toată această masă de neîncredere şi refuzuri renaşterea Sis s-a produs, şi primele soluţii foarte performante au început să vină de la cunoscutul producător. Faptul că ele nu au darul de a convinge din prima încercare este evident şi chiar de înţeles. Poate o manevră nu foarte înţeleaptă în momentul de faţă a fost din partea Sis lansarea spre integrare a chipset-ului Sis745 (detalii suplimentare puteţi citi

în căsuța dedicată), lansarea făcându-se în momentul în care o serie de producători au prins curajul necesar implementării acestui chipset. Mai mult, soluțiile Abit sau Leadtek (acceptate ca unele dintre cele mai bune implementări Sis735) de abia au ajuns în Statele Unite și încearcă să se lupte cu NFORCE-ul de la NVIDIA, iar lansarea unui nou chipset le produse un prejudiciu serios, putându-le transforma în ochii cumpărătorilor în plăci de generație trecută. Vor scădea astfel vânzările și pe lângă integratori și Sis va avea de pierdut. Lansarea Sis745 reprezintă lansarea unui chipset puternic dar pe un fundament de piață foarte slab creat de Sis care nu se știe dacă va rezista.

Piața suportului pentru AMD nu este însă singura pe care Sis s-a axat, tendința firmei fiind de a se alinia curentelor pieței iar cel de-al doilea astfel de curent este cel al suportului pentru procesoarele Pentium 4. Astfel, Sis a cadorisit deja Pentium 4 (având licența de la Intel pentru această activitate) cu două chipset-uri foarte interesante (Sis645 și Sis650, soluția integrată) care au fost însă mult mai bine primite de piață și de integratori. Cheia în acest caz a fost performanța garantată de testele inițiale efectuate de Sis și de integratori dar probabil și suportul mult mai slab oferit de Via (P4X266) care nu a mai avut posibilitatea de a condiționa exclusivitatea integratorilor cărora nu le-a putut oferi în acest caz o soluție competitivă.

Ce rămâne acum să vedem este dacă tendința de creștere arătată de Sis se menține și dacă nu a fost doar un foc de paie pe care compania l-a creat artificial.

SISTEMUL DE TEST



Procesoare
AMD Thunderbird 1.2GHz



Hard disk
Quantum Fireball AS 7200 rpm, 20 Gb



Placă video
Leadtek WinFast GeForce2 Ultra



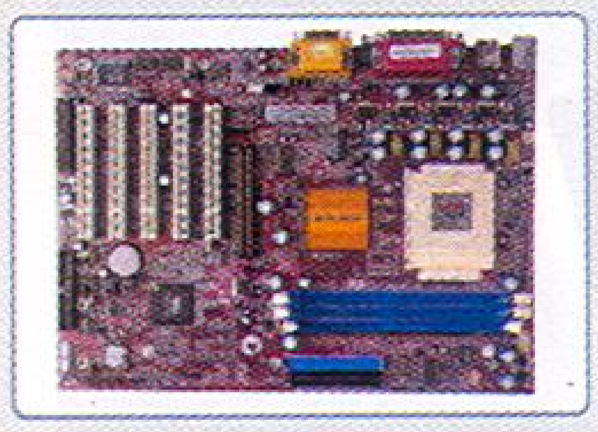
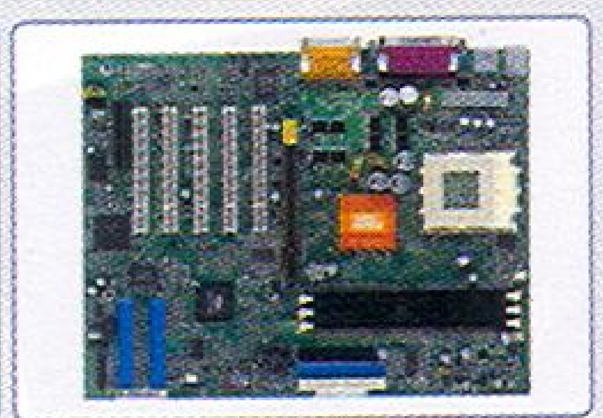
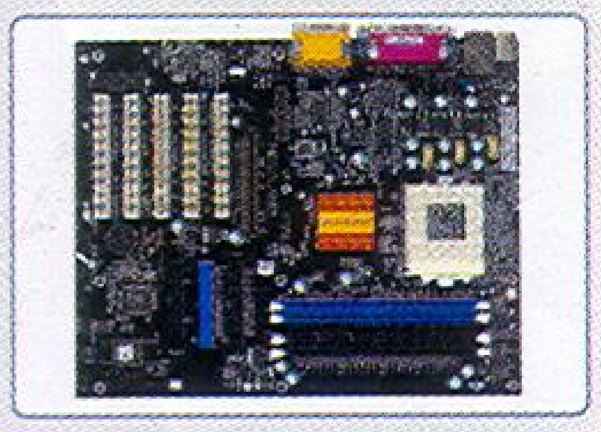
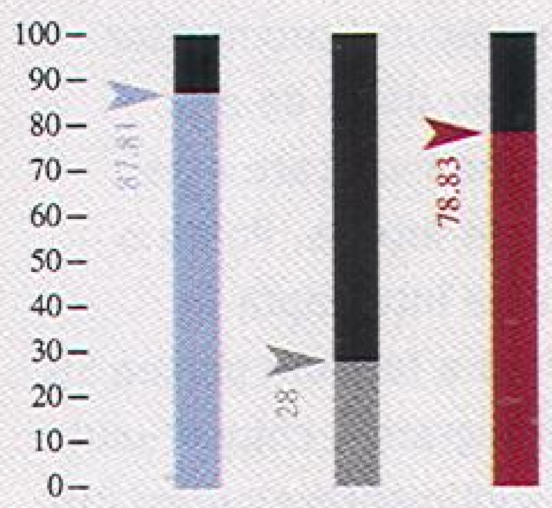
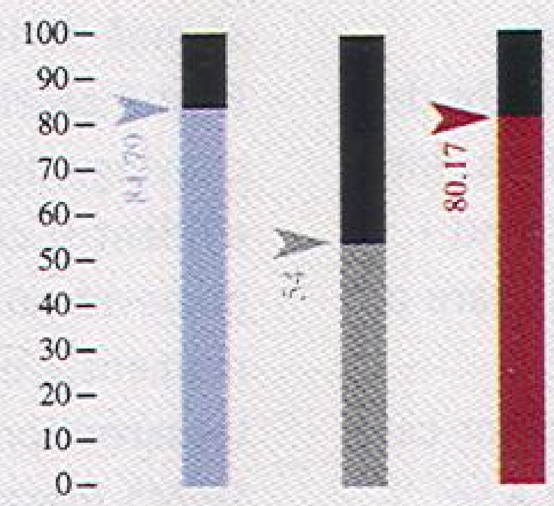
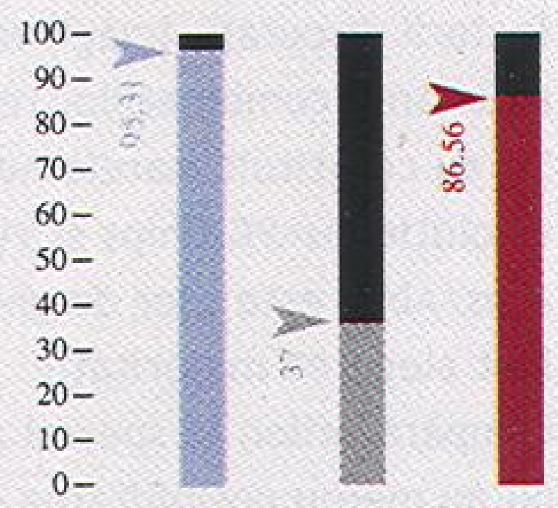
Sistem operare
Microsoft Windows Millenium

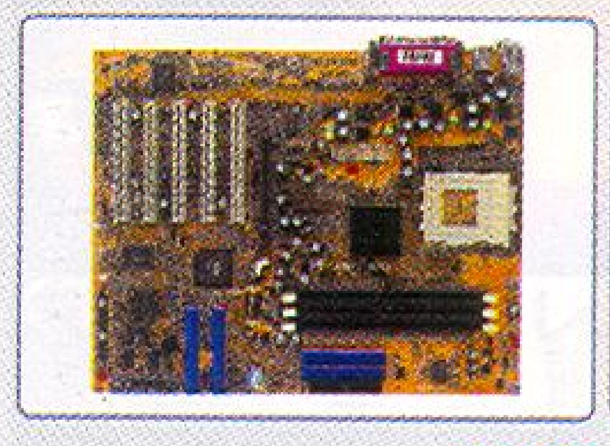
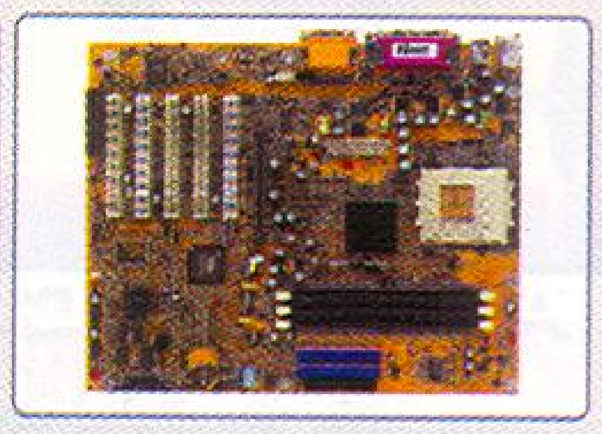
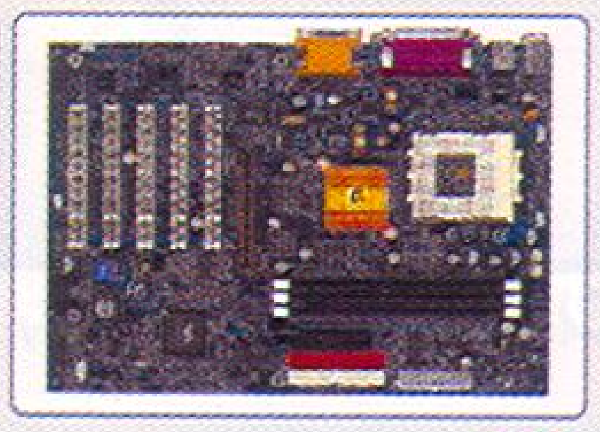


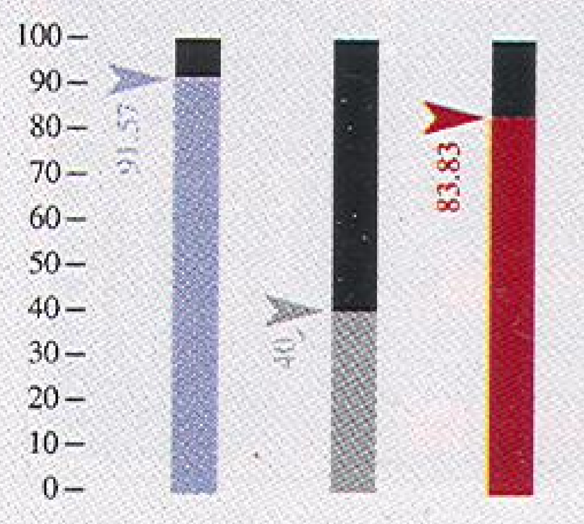
Driveri placă de bază
Via 4in1 4.23

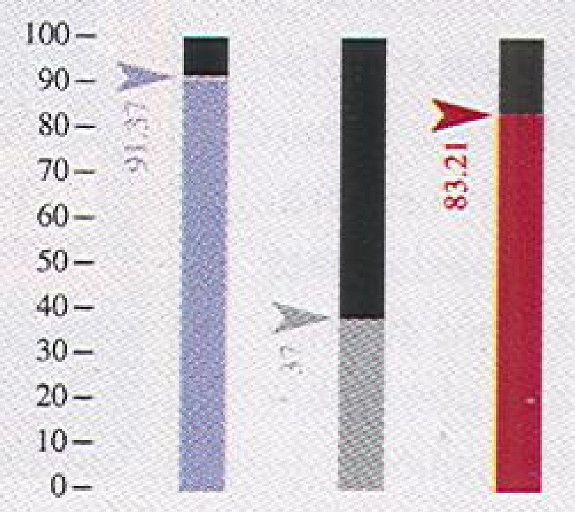


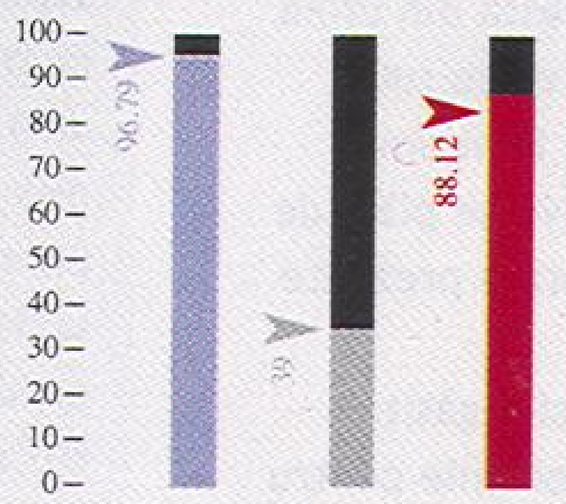
Driveri video
NVIDIA Detonator 12.41

	KT266		SiS735
Detalii			
Produs	K7VTA3 1.x	K7T 266 PRO-Raid	K7S5A
			
Preț	72$	127$	68$
Producător	ECS	MSI	ECS
Distribuitor	Blue Ridge International	Flamingo Computers	Best/Omnitech
Telefon	01-210.68.28	01-220.50.41	01-314.76.98/212.29.31
Web	www.blueridge.ro	www.flamingo.ro	www.bestcomputers.ro / -
Caracteristici			
Format	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	AMI	AMI
FSB	266/200	266/200	266/200
Chipset	KT266	KT266	Sis735
Northbridge	VIA VT8366	VIA VT8366	Sis735
Southbridge	VIA VT8233	VIA VT8233	-
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	DDRAM / 3Gb	DDRAM / 3Gb	SDRAM / DDRAM / 1Gb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/5/0/1/0	1/5/0/0/1	1/5/0/1/0
Dotări			
Chipset video	nu	nu	nu
Chipset sunet	AC97	AC97	AC97
Raid	nu	da	nu
USB	2 (suportă 4)	2 (suportă 6)	2 (suportă 4)
Monitorizare hardware	7 voltaje, temperatura sistemului și a procesorului, turația pentru 2 ventilatoare	8 voltaje, temperatura sistemului și a procesorului, turația pentru 3 ventilatoare	8 voltaje, temperatura sistemului și a procesorului, turația pentru 2 ventilatoare
Dotări suplimentare	-	AGP Pro, USB PC to PC Networking	-
Overclocking	120/133/140/150	133-164 din 1 în 1	100-133
Bundle	-	PC Cillin, Live Bios, PC Alert, Fuzzylogic, Adobe Acrobat	PC Cillin, MediaRing Talk, WinDVD, Super Voice
Teste			
Quake 3 Fastest	180.1	176	201.4
Quake 3 Normal	166.9	162.9	182.8
MDK2 640x480x16xLow	169.5	165.6	181.3
3DMark 2001 800x600x16	4552	4476	4889
3DMark 2001 - Game1Low	88.5	87	91.7
3DMark 2001 - Game2Low	82.6	81.7	86.2
3DMark 2001 - Game3Low	90.6	85.4	100.1
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	3343	3366	3337
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1650	1649	1650
SiSoft Sandra Disk	22957	23041	23431
SiSoft Sandra Memory Int	522	491	637
SiSoft Sandra Memory Flt	645	517	790
Note			
Performanță	87.81	84.79	95.31
Dotări / overclocking	28	54	37
Notă finală	78.83	80.17	86.56
			

KT266A		
AD70SR	AD70SC	GA7VTXE
		
118$	102$	92$
DFI	DFI	Gigabyte
Tape Computer	Tape Computer	UltraPro
01-330.23.92	01-330.23.92	01-211.70.90
www.tape.ro	www.tape.ro	www.ultrapro.ro
ATX	ATX	ATX
Award	Award	AMI
266/200	266/200	266/200
KT266A	KT266A	KT266A
VIA VT8366A	VIA VT8366A	VIA VT8366A
VIA VT8233	VIA VT8233	VIA VT8233
100/66/33	100/66/33	100/66/33
DDRAM / 3Gb	DDRAM / 3Gb	DDRAM / 3Gb
1/5/0/0/0	1/5/0/0/0	1/5/0/0/0
nu	nu	nu
nu	AC97	AC97
da	nu	nu
2 (suportă 6)	2 (suportă 6)	2 (suportă 4)
8 voltaje, temperatura sistemului și a procesorului, turația pentru 2 ventilatoare	8 voltaje, temperatura sistemului și a procesorului, turația pentru 2 ventilatoare	6 voltaje, temperatura sistemului și a procesorului, turația pentru 2 ventilatoare
-	-	Dual Bios
133-250 din 1 în 1	133-250 din 1 în 1	133-161 din 1 în 1
PC Cillin 2000	PC Cillin 2000	Adobe Acrobat, Norton Antivirus, Norton Personal Firewall
202.9	202	205.8
184.1	182.9	188.1
183.5	184	187.6
4935	4932	5160
92.6	91.8	94
86.5	87	85.7
101.9	101.3	103.5
3335	3348	3620
1646	1647	1695
23490	23530	23392
533	527	635
583	580	711
91.57	91.37	96.79
40	37	39
83.83	83.21	88.12







SISTEMUL DE NOTARE

Performanțe

Se acordă între 0-100 de puncte pentru rezultatul fiecărui test efectuat. 100 de puncte s-au acordat rezultatului cel mai mare din test la categoria respectivă, notele pentru restul produselor la acea categorie fiind acordate proporțional față de aceasta. După ce fiecare test a fost astfel punctat, nota finală a performanței s-a realizat făcând media între notele obținute pentru fiecare categorie.

Dotări

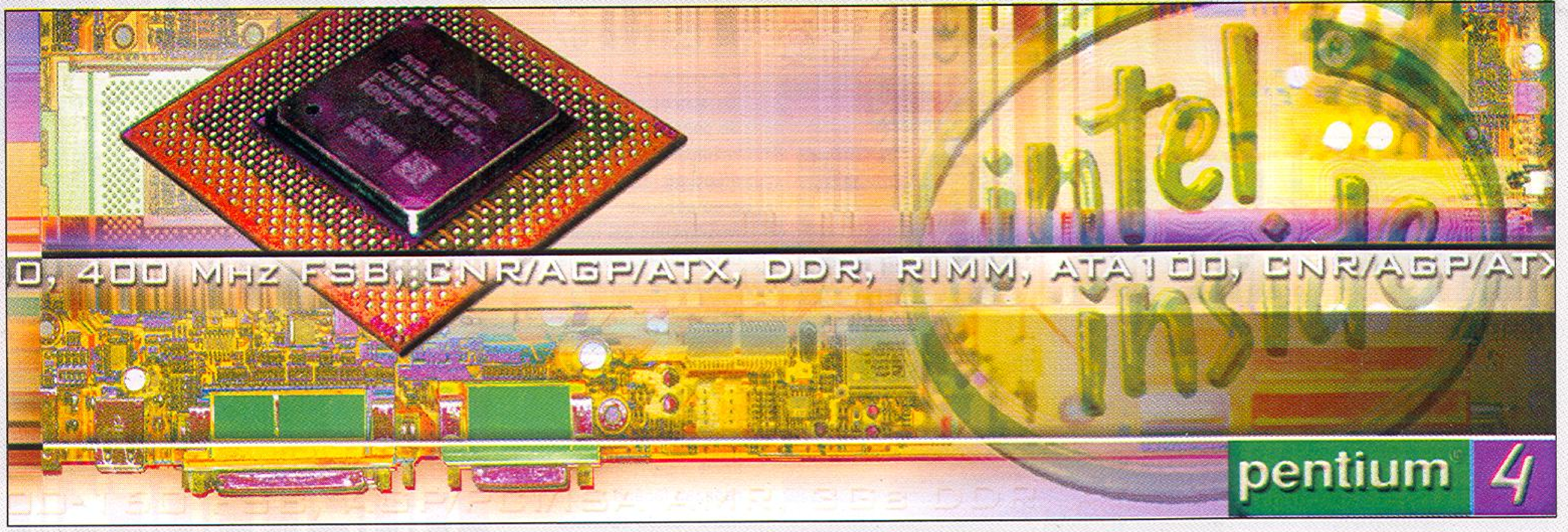
Se acordă între 0-100 puncte pentru întreaga categorie de dotări. Notele acordate au fost variabile (de exemplu între 0-5 puncte), punctele acordându-se în funcție de calitatea sau nivelul dotării respective. Punctele s-au acordat în felul următor:

0-09 : Chipset de sunet prezent pe placă
0-10 : Chipset video prezent pe placă
0-11 : Placă de rețea
0-13 : Raid
0-13 : Sistemul de overclocking
0-13 : USB-uri pe placă (câte sunt, câte sunt suportate), sloturi PCI/AMR/CNR, AGPPro, alte intrări/ieșiri
0-13 : Monitorizare hardware (componente monitorizate, voltaje, alarme)
0-10 : Diferite opțiuni suplimentare prezente pe placă (Suspend To Ram, Smart Card Reader, etc)
0-04 : Bundle/Driveri
0-04 : Dual Bios

Ținând cont că orice test este subiectiv vă rugăm să acceptați modul de punctare stabilit de noi pentru testele efectuate și sistemul de acordare al punctelor stabilit.

Notă finală

Nota finală s-a obținut prin realizarea mediei între cele două note anterioare, performanța contând în proporție de 85% iar dotările în proporție de 15%.



VIA rămâne în continuare singurul nelicenţiat pe o piaţă pe care şi Intel îşi doreşte susţinere

Suport extins pentru Pentium 4

Sis 645 devine popular, în timp ce Ali Aladdin P4 se lansează cu ATA133

Nu a existat niciodată un procesor care să suscite atâtea discuţii şi analize cum a făcut-o Pentium 4. Dacă importante cantităţi de cerneală după sine a atras şi competitorul AMD (K6-2 şi K6-III au fost la vremea lor veritabile obiecte de dispută privind viteza, calitatea sau oportunitatea apariţiei pe piaţă), de această dată Intel a marcat un adevărat punct al popularităţii. Primul argument pentru această popularitate a fost totuşi o eroare, procesorul fiind lansat la un preţ aproape fantastic ca produs high-end dar s-a dovedit a fi unul mainstream care acum se vinde la preţuri rezonabile. Evident, cei care l-au cumpărat la lansare s-au simţit păcăliţi, diferenţa de preţ fiind mult peste cea standard "mai mare" pe care un produs o are la lansare. Aceasta pare a fi însă singura greşeală Intel, procesorul dovedindu-se acum una dintre cele mai populare platforme din toate timpurile şi totodată unul dintre procesoarele cu cea mai rapidă evoluţie. Chiar şi la recenta lansare a sistemului de operare WindowsXP, Intel a fost prezent ca partener al Microsoft, militând prin intermediul Pentium 4 pentru noua eră digitală care se deschide acum în faţa noastră. Filme şi editare video, conferinţe on-line, muzică digitală, Internet, jocuri 3D sunt toate vizate de strategia Pentium 4 a declarat reprezentantul firmei Intel la lansarea WindowsXP de la Teatrul Naţional din 13 Noiembrie. Mai mult, accentul pus pe stabilitate şi fiabilitate de către Intel este un lucru pe care AMD nu prea bate monedă, chiar dacă şi argumentele acestora din urmă, performanţa relativ superioară şi un preţ mai bun, sunt în mod clar opţiuni de luat în seamă.

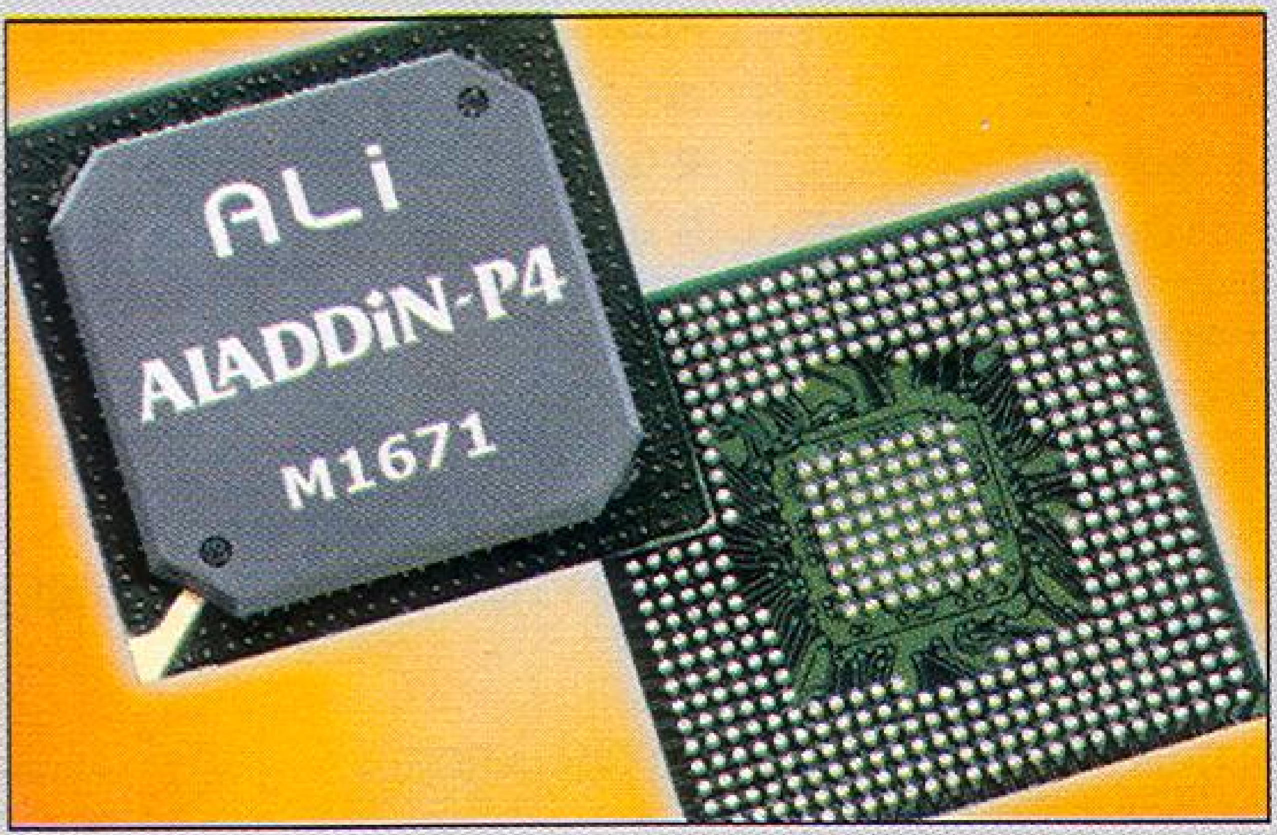
i845D tocmai a fost lansat de Intel şi este practic versiunea chipset-ului i845 care poate folosi memorie DDRAM. În timpul lucrului la acesta, Ali pregătea o mare surpriză: suportul pentru ATA133!



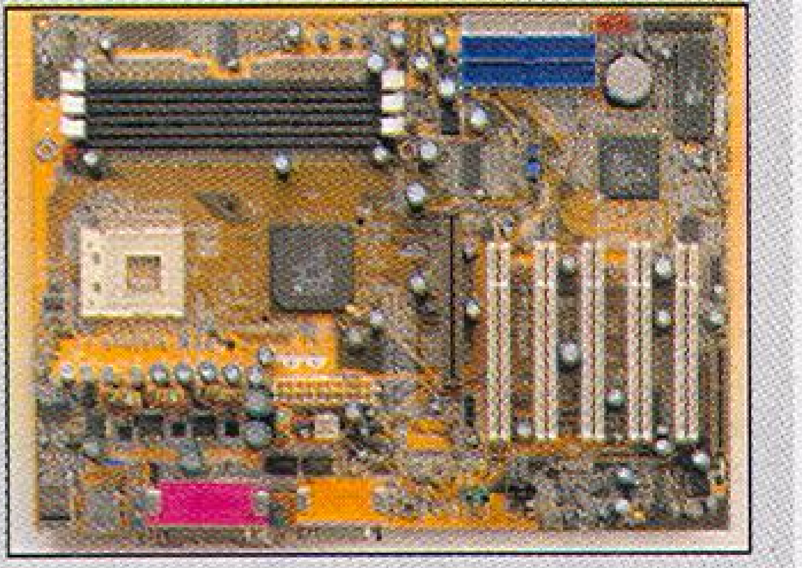
Pentium 4 nu este însă un procesor "discutat" numai din punct de vedere teoretic. În primul rând, Pentium 4 este o premieră ca platformă, fiind primul procesor din lume care poate fi utilizat sub 3 tipuri de memorie: SDRAM, DDRAM şi RDRAM. Dacă procesoarele AMD dar şi Intel Coppermine (acesta din urmă pe plăci de bază special adaptate) au rulat atât pe SDRAM cât şi pe DDRAM, Pentium 4 este primul procesor care, pe diverse plăci de bază, poate rula cu toate memoriile prezente pe piaţă.

Acum, odată ce procesorul şi-a găsit segmentul de piaţă destinat şi soluţiile pentru

ATA133 vine pentru P4 de la ALi

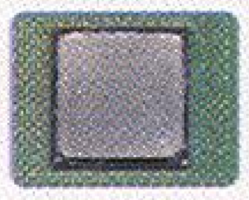


Cea mai nouă soluţie pentru procesoarele Pentium 4 nici nu a apărut pe piaţă la ora scrierii acestui articol. Aceasta vine de la Ali sub forma chipset-ului Ali Alladin P4 şi promitea să fie gata la sfârşitul lunii octombrie. Se pare că aşteptarea s-a mai prelungit însă un pic şi în timp ce Asus şi ECS îşi finalizează prototipurile Ali a prezentat la recent încheiatul Comdex o mostră a acestei plăci. Acer Labs se aliniază cu acest chipset tendinţei pieţei, suportând atât memorie SDRAM cât şi DDRAM, aceasta din urmă incluzând DDR2700 deci cu bus 333. Chipset-ul este dedicat atât platformelor desktop cât şi celor mobile, varianta din urmă având southbridge-ul diferit faţă de cel destinat consumatorilor obişnuiţi. Chipset-ul Ali Alladin P4 este compus din northbridge-ul M1671 şi southbridge-ul M1535D+, respectiv M1535+ pentru varianta M (Mobile). Suport pentru FSB de 400 Mhz şi AGP4X completează specificaţii standard care stau în spatele chipset-ului de la Ali. Punctul forte al chipset-ului este suportul Ultra ATA133 cu o rată de transfer de 133Mb/sec la hard-disk-uri, o premieră pentru această piaţă unde nimeni nu ştie ce să mai ofere pentru a se impune.



el par a se fi definit destul de bine. Neașteptat, ultimul loc privind performanța și popularitatea îl reprezintă cel mai controversat chipset: P4X266. Abordând stilul "ajut o bătrânică să treacă strada cu forța", Via a ajuns la tribunal pentru a oferi suport cu forța pentru Pentium 4, suport evident refuzat de Intel. Via nu s-a zbătut însă pentru chipset-ul câștigător, P4X266 dovedind că nu face față pe nici un front. Dacă pe partea de SDRAM chipset-ul nu iese cu nimic în evidență, nereușind să facă față nici soluției i845 cu care a încercat să rivalizeze, pe partea de soluție DDRAM nu este nevoie de nici un test pentru a-i dovedi perimarea. Suportul pentru DDR266 vorbește de la sine în momentul în care concurentul direct, Sis (cu Sis645) vine cu suport pentru DDR333 ceea ce înseamnă automat, odată cu popularizarea acestei memorii, performanțe superioare, indiferent de ce teste am efectua. Apariția variantei de chipset i845 de la Intel ce va suporta memoria DDRAM este de asemenea foarte probabil să depășească performanțele Via, drept care se poate spune că alternativa Via a reprezentat mult zgomot pentru aproape nimic. Fericitele "licențiate" de Intel pentru a produce platforme destinate lui Pentium 4, Sis și Ali nu au așteptat prea mult pentru a produce chipset-urile lor. Chiar dacă au fost pe nedrept primite cu neîncredere, deși cine nu ar fi ales pînă acum Via în detrimentul Sis sau Ali, acestea sunt acum pe cale să dovedească faptul că topul industriei s-a deschis și celor considerați până acum "mici" calitativ. Chiar dacă alegerea va fi de acum mai complicată, existând patru soluții în loc de două, cumpărătorul nu are nimic de pierdut ci numai de câștigat.

Sistemul de test



Procesor
Intel Pentium 4
1.5 Ghz



Hard disk
Quantum Fireball AS,
7200 RPM, 20Gb



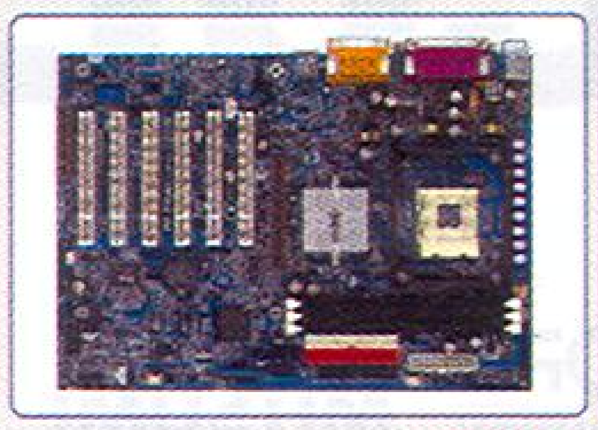
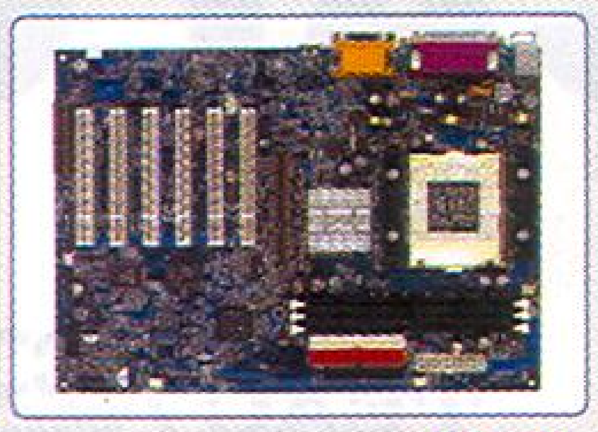
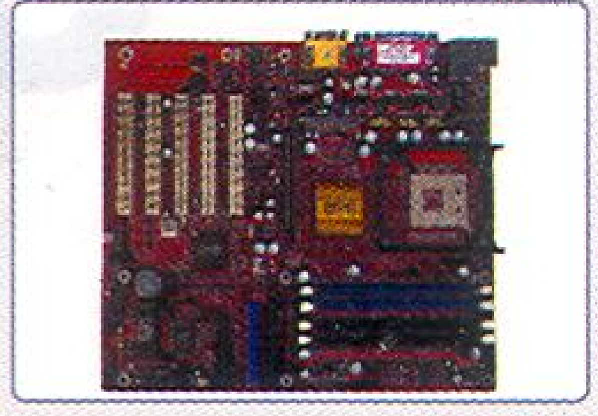
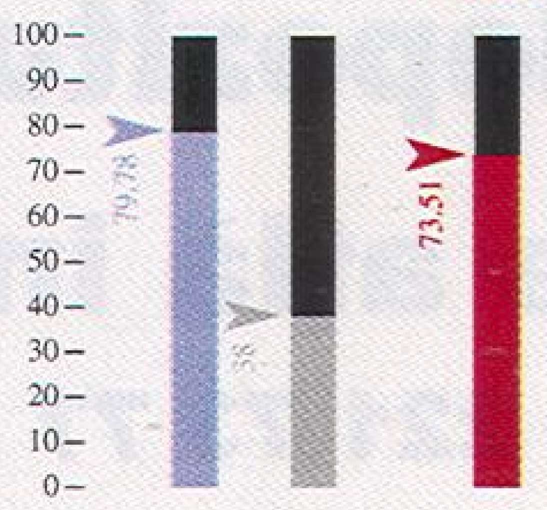
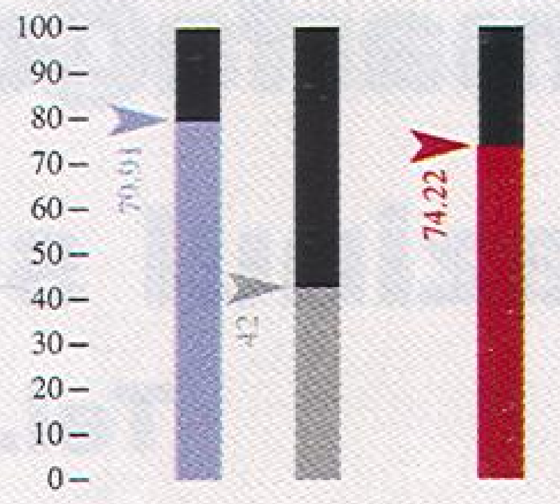
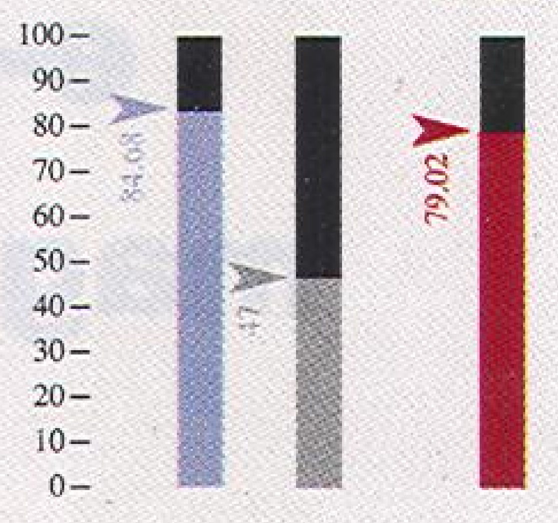
Placă video
Leadtek WinFast
GeForce2 Ultra


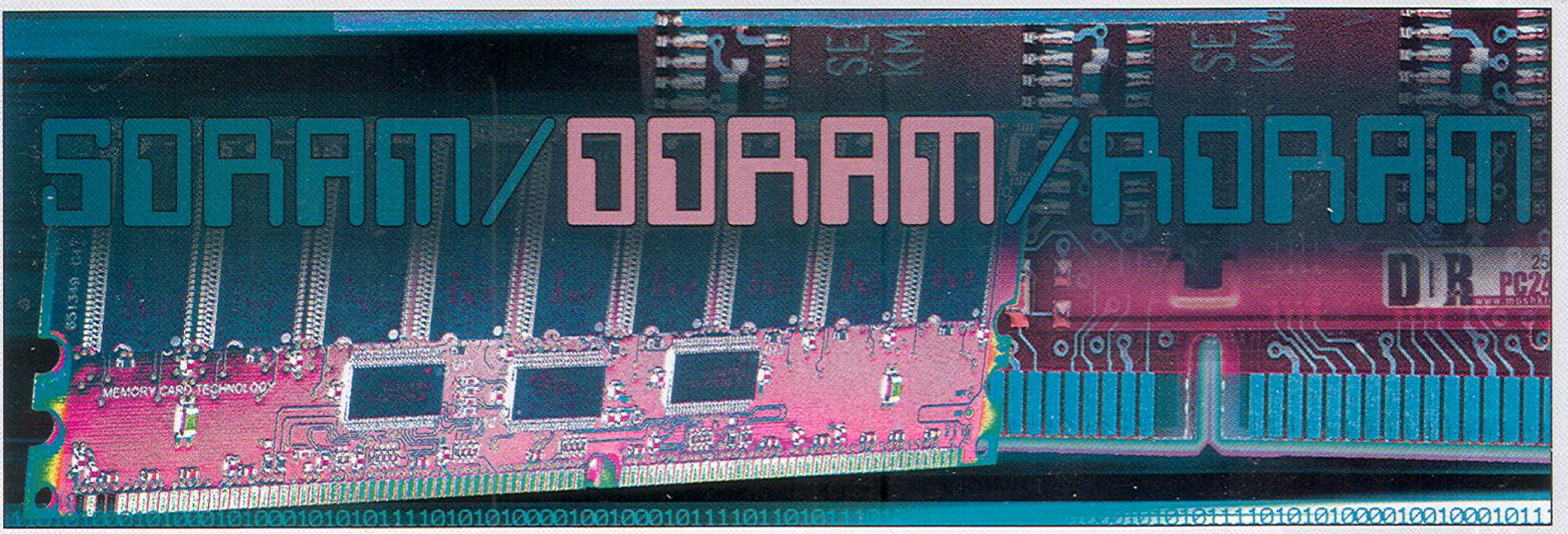
Sistem operare
Microsoft Windows
Millenium

Driveri placă de bază
Via 4in1 4.23

Driveri video
NVIDIA Detonator
12.41

Detalii			
Produs	GA-8IDX	GA-8IDX3	M930
			
Preț	137.6$	124.9$	95.2$
Producător	Gigabyte	Gigabyte	Eagletec
Distribuitor	UltraPro	UltraPro	ICG / Best Computers
Telefon	01-211.70.90	01-211.70.90	01-224.03.33
Web	www.ultrapro.ro	www.ultrapro.ro	www.icg.com.ro www.bestcomputers.ro
Caracteristici			
Format	ATX	ATX	ATX
Bios	Award	Award	AMI
FSB	400	400	400
Chipset	**i845**	**i850**	**SIS645**
Northbridge	i82845	i82850	SIS645
Southbridge	i82801BA	i82801BA	SIS961
ATA	100/66/33	100/66/33	100/66/33
Memorie tip / maximă	SDRAM / 3Gb	SDRAM / 3Gb	SDRAM / DDRAM / 2Gb
AGP/PCI/ISA/AMR/CNR	1/6/0/0/1	1/6/0/0/1	1/5/0/1/0
Dotări			
Chipset video	nu	nu	nu
Chipset sunet	AC97	AC97	AC97
Raid	nu	nu	nu
USB	2 (suportă 4)	4	2 (suportă 4)
Monitorizare hardware	5 voltaje, temperatura procesorului, turația pentru 3 ventilatoare	5 voltaje, temperatura procesorului, turația pentru 3 ventilatoare	8 voltaje, temperatura procesorului și a sistemului, turația pentru 2 ventilatoare
Dotări suplimentare	CPU Warning Temperature, CPU Fan Fail, Power Fan Fail, Sistem Fan Fail	CPU Warning Temperature, CPU Fan Fail, Power Fan Fail, Sistem Fan Fail	Lancard
Overclocking	100-200 din 1 în 1	100-200 din 1 în 1	100-133 din 1 în 1
Bundle	Norton Antivirus, Norton Personal Firewall, Adobe Acrobat	Norton Antivirus, Norton Personal Firewall, Adobe Acrobat	PC Cillin 2000, WinDVD, Super Voice, Mediaring Talk
Teste			
Quake 3 Fastest	181	180.7	197.5
Quake 3 Normal	163.8	162.1	178.8
MDK2 640x480x16xLow	166	167.7	183.1
3DMark 2001 800x600x16	3973	3987	4137
3DMark 2001 - Game1Low	84.2	85	88.1
3DMark 2001 - Game2Low	67.9	69.7	72.3
3DMark 2001 - Game3Low	87.5	86.9	90.1
SiSoft Sandra CPU Dhrystone	2840	2842	2866
SiSoft Sandra CPU Whetstone	1849	1857	1880
SiSoft Sandra Disk	23119	23056	22951
SiSoft Sandra Memory Int	613	613	729
SiSoft Sandra Memory Flt	618	619	734
Note			
Performanță	79.78	79.91	84.68
Dotări / overclocking	38	42	47
Notă finală	**73.51**	**74.22**	**79.02**
			


DAEWOO
ELECTRONICS
EYE-CATCHING TECHNOLOGY
Low Radiation
DAEWOO
ProCa Romania S.R.L.
B-dul Octavian Goga Nr. 24
Tel: 01-3238200
Fax: 01-3238233
office"proca.ro
www.proca.ro
ProCA
RHS
RHS Company S.A.
Str. V.V. Stanciu Nr. 14
Tel: 01-3310067 / 68 / 69
Fax: 01 3310051
sales@rhs.ro
www.rhs.ro



Memoriile tind a crește din nou ca preț ca urmare a luptei producătorilor de a elimina stocurile.

Memorie selectă sau selectivă?

Producătorii fac tot posibilul să se impună pe o piață largă dar cu profituri în scădere

În urmă cu câțiva ani, producerea și comercializarea de memorie RAM era una dintre cele mai bune afaceri ce puteau fi făcute în lumea PC-urilor. Marja foarte bună de câștig, prețurile imense și nevoia utilizatorului erau 3 factori care stimulau companiile să adauge și acest tip de afacere în portofoliul lor. Situația s-a schimbat însă dramatic în ultimul timp și acum marile corporații au întâlniri după întâlniri și încearcă realizarea de înțelegeri strategice pentru a preveni un faliment de grup și îmbunătățirea profiturilor care sunt realizate din RAM, ajunse acum la o limită minimală.

Din nefericire, o altă problemă apare în acest tip de situație, și acela este impunerea pe piață. De ce să aleagă un consumator Hyundai, Muskin sau PQI? Prețul unei memorii SDRAM, de exemplu, nu depășește 20$ iar diferența între producători nu este mai mare de 3-4$. Cum 60.000 de lei nu poate fi o sumă care să afecteze decizia de cumpărare a unui astfel de produs, este limpede că multă lume cumpără "la nimereală", brand-ul în cadrul memoriei fiind cel puțin la noi pe piață foarte puțin valorificat.

Luna aceasta, nu am testat însă memoria SDRAM pe care toți încet încet doresc să o elimine și nici memoria RIMM a cărei lipsă de producători diverși și constanți ar face un test inutil ci, acea memorie, pe care toți începând cu Intel și AMD și trecând pe la Via sau Sis o suportă și promovează: memoria DDRAM. Strategiile producătorilor nu se mai pot îndrepta acum spre ideea oferirii unui preț mai bun (nu mai au de unde) și nici a unor performanțe naturale superioare pentru clasa fiecărei memorii (SDRAM, DDRAM2100, DDRAM2700, etc), memoriile fiind împinse aproape la maxim, cel puțin pentru tehnologia actuală. Soluția aleasă în acest caz pentru promovare a fost "îmbunătățirea artificială" a memoriilor, pe de o parte, și implementarea cât mai rapidă a noilor tehnologii, producerea de memorii DDRAM în bus 300 sau 333 cât mai rapid pentru a câștiga cât mai curând noul segment de vânzare creat la apariția fiecărui nou model. Dacă introducerea cât mai rapidă ține de potența tehnologică a fiecărui producător în parte, dorința de a oferi memorii "enhanced" ține de politica cu care fiecare firmă dorește să se impună pe piață. Luna aceasta, Muskin este producătorul cu memoriile cele mai înțolite și indiscutabil rezultatele se văd. Totodată, rezultate bune sunt obținute și de memorii neîmbunătățite ceea ce face încă o dată acest domeniu foarte vast și foarte greu de analizat.

Ceea ce am încercat să facem în testul prezent nu este nici pe departe o stratificare a producătorilor sau a modelelor. Memoriile nu se produc sau importă sub formă de "bucăți" ci sub formă de loturi și astfel o memorie proastă poate proveni accidental foarte bine dintr-un lot bun, sau invers. Multe memorii merg senzațional dar brusc poți da peste o placă de bază cu care acestea nici nu pot porni. În concluzie, analizarea precisă a mărcilor sau a modelelor este aproape imposibilă, existând aprecieri numai în limitele rezonabilului. Memoriile firmei X sunt într-adevăr mai bune pe ansamblu decât ale firmei Y însă, nimeni nu garantează că o memorie a firmei Y nu va fi mai bună decât una provenită de la X. Ceea ce am dorit și sperăm că am reușit este să vă arătăm prin testele efectuate că memorie nu înseamnă doar "memorie", înseamnă bus, înseamnă producător, înseamnă compatibilitate, overclocking, îmbunătățiri de o natură sau de alta și, nu în ultimul rând, performanțe diferite care în jocuri ies destul de bine în evidență.

Glosar informativ

Memoria SDRAM: Synchronized Dynamic Random Access Memory. Poate deservi o singură cerere pe toată durata semnalului. **PC100/PC133** - se referă la frecvența la care memoria lucrează

Memoria DDRAM: Double Data Rate, poate deservi datele pe ambii timpi ai semnalului de ceas (ascendent și descendent). **PC1600, PC2100, PC2400, PC2700** - se referă la cantitatea de date care poate fi transferată de memorie în unitatea de timp. Memoria DDR poate transfera 8 bytes/ciclu. Modelul 2100 de exemplu este format din 133*2Mhz=266Mhz 266Mhz*8bytes/ciclu= 2128 Mbytes/secundă = PC2100

Memoria RDRAM: Rambus Dynamic Random Access Memory. **PC600, PC700, PC800.** Poate transfera numai 2 bytes / ciclu față de DDRAM dar lucrează la frecvențe mult mai mari. Transferul pentru PC800 este de 1600 Mbytes/ secundă

ECC: Error Checking and Correcting. Se referă la un protocol de corecție a erorilor avansat care poate și repara erorile dacă doar un singur bit este alterat.

Buffered: (numit uneori registered) se referă la prezența unei zone-tampon de memorie în chip folosită în general pentru sincronizarea între mai multe bancuri de memorie. Există plăci de bază care cer în mod explicit module de memorie buffered pentru a funcționa cu toate bancurile pline.

Sistemul de test

Procesor
AMDThunderbird 1.2 Ghz

Sistem operare
Microsoft Windows Millenium

Hard disk
Quantum Fireball AS 7200, 20Gb

Driveri placă de bază
Via 4in1 4.23

Placă video
Leadtek WinFast GeForce2 Ultra

Driveri video
NVIDIA Detonator 12.41

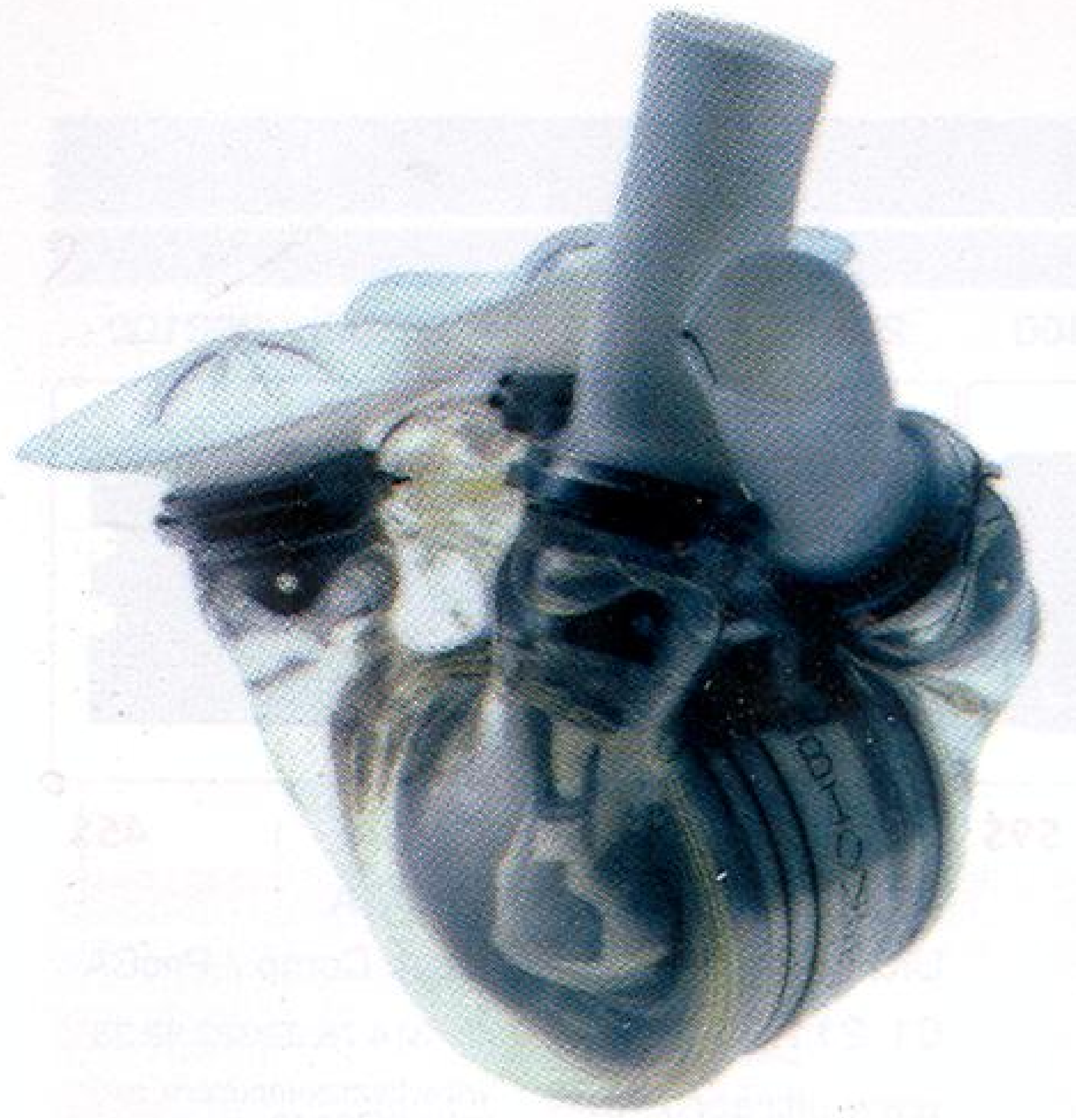
Produse adiționale utilizate

AMD 1.4 Ghz
Tape Computer
01-330.57.83

P4 1.5 Ghz
ProCA
01-323.82.33

Transcend

Pentru mulţi, o chestiune de suflet.
Pentru sistemul tău: o problemă vitală!



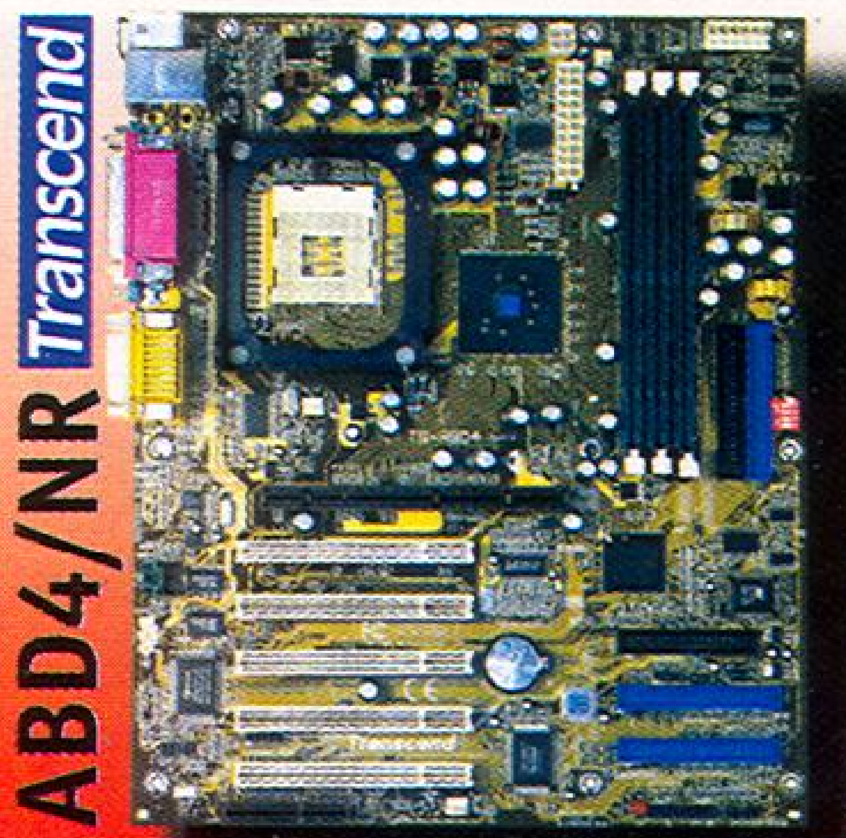
Transcend vă oferă soluţia completă: memorii şi plăci de bază, pentru oricare dintre platformele Intel sau AMD.



AVE3/B

Key Feature

VIA Apollo Pro 133T (694T+ 686B)
CPU: Intel Celeron FC-PGA 533A~1200+MHz(FSB 66/100MHz)
Intel Pentium III FC-PGA 500E~1200+ MHz (FSB 100/133 MHz)
VIA C3 500~866+ MHz(FSB 100/133MHz)
FSB: 66~150 MHz(66/100/133 MHz guaranteed)
Adjustable by BIOS
Memory: 3x168 pin DIMMs up to 1.5GB
Support PC100, PC133, VCM SDRAM
Expansion: 1 x AGP4x,5 x PCI (PCI v2.2 compliant),1 x AMR,1 x ISA
Support Ultra DMA 33/66/100
Built-in AC97 CODEC audio control
Support Transcend ezBIOS



ABD4/NR

Key Feature

Support Intel socket 478 Pentium 4 CPU
Intel 845 chipset
FSB 400 MHz, adjustable by BIOS
Support 3 DIMM, up to 3GB memory
AGPPro 4x Slot / 5xPCI/ 1xCNR Slot
Ultra DMA 33/66/100; AC 97 CODEC
Support Transcend ezBIOS
Intel 10/100 LAN
IDE RAID 0,1

ezBIOS

Anti-Virus BIOS Protection
Viruses cannot affect BioS
BIOS Updating Confidence
Always bootable fromFFD even if BIOS crashes
One-Click, On-Line BIOS Updating
Automatic Detection, Download and Update Execution
Linear Overclocking
Overclock by +/- 1.0 MHz to optimize your system



AKT4/A

Key Feature

Support AMD Socket A CPU Duron & Athlon
VIA KT133A Chipset 8363A/686B
FSB 200/266 MHz
Support 3 DIMM, up to 1.5 GB memory
AGP 4x Slot /4xUSB/AC 97 CODEC
Ultra DMA 33/66/(100)
5xPCI/1xAMR/1xISA
Support Transcend ezBIOS

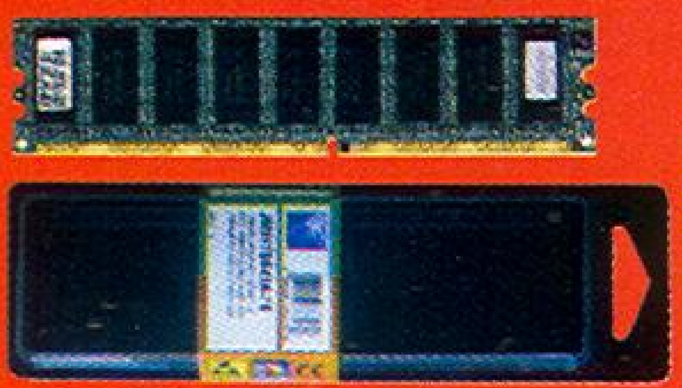


ASP3

Key Feature

Intel 815E/815EP Chipset; ATX form factor
CPU; Socket 370 PPGA/FC-PGA 300~1000+ MHz (Pentium III, Celeron, Cyrix)
FSB: 66/100/133MHz (66~150MHz overclock range, by 1MHz step)
Memory: 3 x DIMM up to 512MB (PC100/133)
Expansion: 6 x PCI, 1 x CNR, 1 x AGP 2X/4X
Ultra DMA 33/66/100; 4 x USB
Onboard AC97 CODEC; Support ezBIOS

Memory

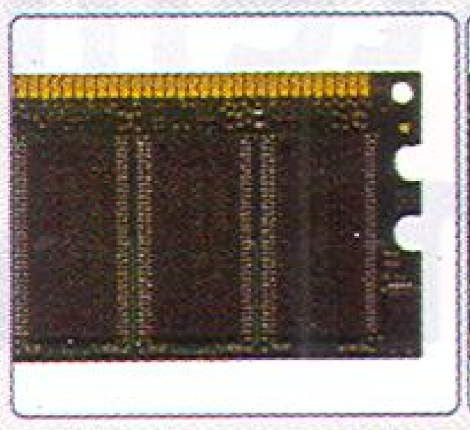
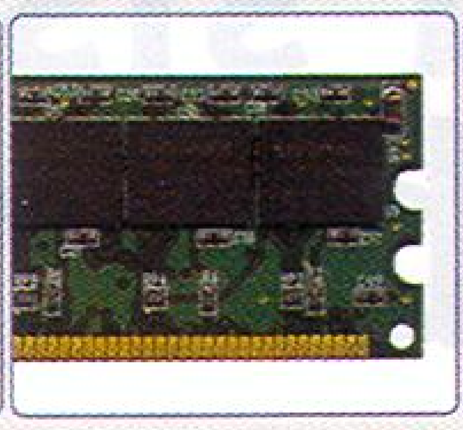
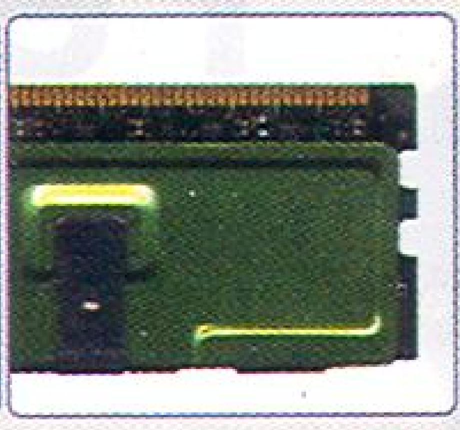
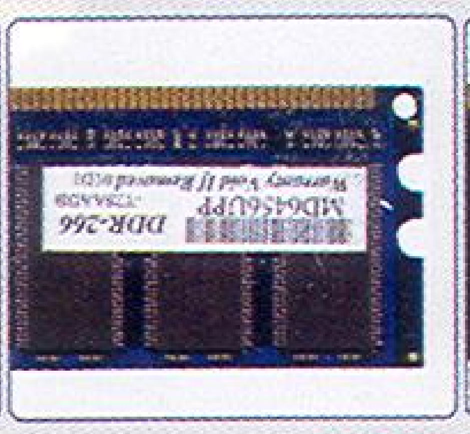
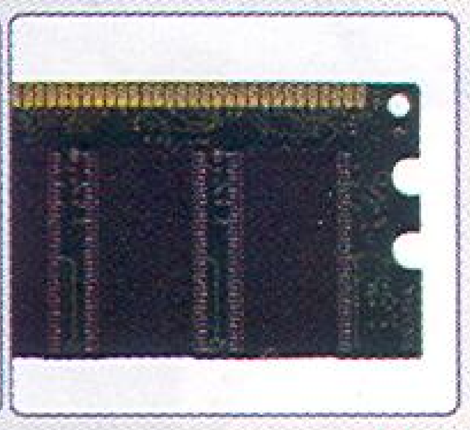


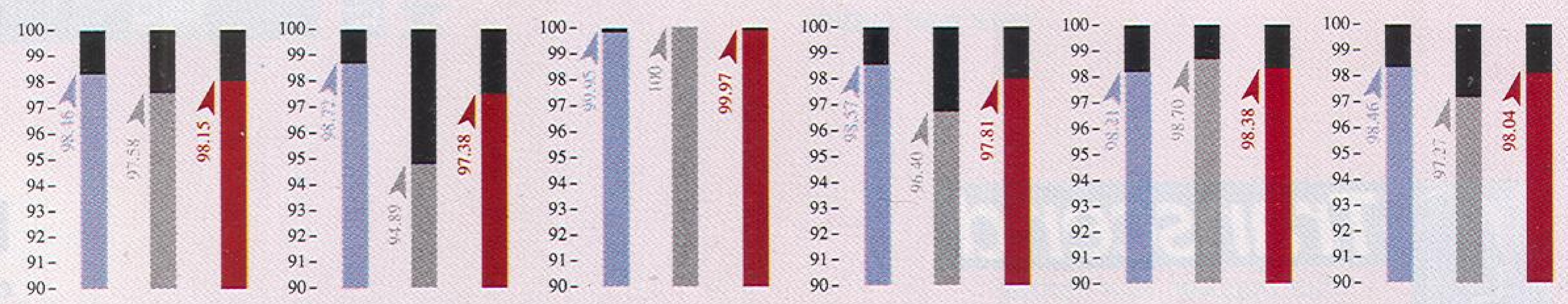
LIFETIME Transcend Memory WARRANTY

Transcend
Your Supplier, Your Partner, Your Friend.

ProVision
Create your own network vision

p-ta Alba Iulia, nr 8, bl i7, sc 3, et 2, ap 50-52, sector 3, Bucureşti, 70700 România, tel: (+4 01) 321.1568, fax: (+4 01) 323.6570, www.pro.ro, provision@pro.ro

Detalii						
Produs	256Mb - PC2100	256Mb - PC2400	256Mb - PC2100 HP	256Mb - PC2400	256Mb - PC2100	256Mb - PC2100
						
Preţ	30$	43$	88$	59$	35.7$	45$
Producător	Hynix	Kingmax	Mushkin	Mushkin	PQI	V-DATA
Distribuitor	Alliance	UltraPro	Tape Computer	Tape Computer	Ultra Pro	Best Comp./ ProCA
Telefon	01-410.79.10	01-211.70.90	01-330.23.92	01-330.23.92	01-211.70.90	01-314.76.98/323.82.33
Web	N/E	www.ultrapro.ro	www.tape.ro	www.tape.ro	www.ultrapro.ro	www.bestcomputers.ro www.proca.ro
Caracteristici						
BUS	266	300	266	300	266	266
Error Checking and Correcting (ECC)	non-ECC	non-ECC	non-ECC	non-ECC	non-ECC	non-ECC
Buffer / Unbufferred	unbufferred	unbufferred	unbufferred	unbufferred	unbufferred	unbufferred
Teste						
1. KT 266A, FSB 133						
Memory-Allocate Small Block	236.9	**239.3**	237.1	235.6	236.8	236.1
Memory-Read Cache	**99.3**	99.2	99.2	99.2	99.2	99.2
Memory- Read Uncached	89.6	89.6	**89.8**	89.6	89.4	89.6
Memory-Write	101.7	101.8	**102.8**	101.7	102.4	102
Memory-Mark	127	127.6	**127.4**	126.7	127.1	126.8
Quake 3 Fastest	212.6	212.4	**219.3**	213.8	210.8	212.4
MDK 2 640x480x16xlow	193.4	194.5	**198.8**	194.5	190.7	194.3
3D Mark 2001 800x600x16	5100	5088	**5172**	5080	5038	5074
Sandra Memory Int.	707	711	**751**	710	710	709
Sandra Memory Float.	868	883	**923**	881	881	879
2. KT266A, overclocking						
Overclocking maxim	FSB 147	FSB 137	FSB 143	FSB 145	FSB 148	FSB 141
Memory-Allocate Small Block	231.9	230.4	**238.8**	228.4	235	237
Memory-Read Cache	97.5	96.5	**100.1**	96.2	99.5	99.4
Memory- Read Uncached	89.3	88.4	**91.8**	88.2	91.2	91.1
Memory-Write	103.8	100.9	**106.2**	102.2	105.7	103.9
Memory-Mark	125.8	124.3	**129.3**	124	128	127.9
Quake 3 Fastest	223.3	214.3	**226.6**	219.4	224.5	220.8
MDK 2 640x480x16xlow	200.5	195.3	**203.8**	200.7	201.7	198.2
3D Mark 2001 800x600x16	5208	5110	**5284**	5193	5240	5207
Sandra Memory Int.	782	727	**804**	767	785	743
Sandra Memory Float.	941	890	**977**	929	943	904
3. SIS 645						
Memory-Allocate Small Block	164.4	164.5	**165.8**	164.2	164.5	164
Memory-Read Cache	207.1	207.2	**208.2**	207.2	207.1	207
Memory- Read Uncached	202.1	202	**202.9**	202.7	202.1	202
Memory-Write	149.9	149.8	**151.2**	150.2	149.8	149.8
Memory-Mark	174.2	174.2	**174.8**	174.5	174.2	174.1
Quake 3 Fastest	220.1	217.5	**224.6**	220.3	216.8	218.1
MDK 2 640x480x16xlow	186.7	188.2	**191.3**	189.6	187.8	188.8
3D Mark 2001 800x600x16	4283	4353	**4359**	4294	4287	4269
Sandra Memory Int.	955	**956**	**956**	946	939	953
Sandra Memory Float.	**970**	**970**	**970**	962	958	968
Note						
Performanţă	98.46	98.72	99.95	98.57	98.21	98.46
Overclocking	97.58	94.89	100	96.40	98.70	97.27
Notă finală	98.15	97.38	99.97	97.81	98.38	98.04



Monitoare



CTX
VL500 & PR705F

2 monitoare CTX, unul value iar altul profesional.

2 monitoare de la CTX ne-au sosit luna aceasta în redacție. Cel dintâi, modelul VL500 produs de CTX, face parte din gama monitoarelor destinate utilizatorilor nepretențioși. Cu toate că are un aspect destul de îngrijit, performanțele sale nu sunt strălucitoare, calitatea imaginii lasă de dorit, având o imagine neclară în toate cele patru colțuri și o convergență de nivel mediu. Frecvența de scanare de 55KHz nu-i permite afișarea de rate de refresh ergonomice decât la rezoluții mai mici de 800x600 (85Hz). VL500 surprinde prin faptul că nivelul radiațiilor este conform standardului MPR II, inferior standardelor TCO95 sau TCO99. Monitorul beneficiază de OSD. Cel de-al doilea monitor, PR705F al producătorului CTX face parte din Proffesional Series. PR705F nu dispune de dotări profesionale, cum ar fi intrările BNC sau USB. El folosește în schimb un tub Sony Trinitron cu un dot pitch de 0.25 mm capabil de frecvențe orizontale între 30 și 85KHz și verticale de până la 160KHz. La capitolul imagine, PR705F nu excelează, deși imaginea este clară, cu culori vii, divergența este destul de accentuată. O problemă este ridicată de tratarea ecranului Super Clear ARAG, care, deși sporește calitatea imaginii, este deosebit de reflectant. OSD-ul are un sistem de control și funcții standard.

Teste

Contact		Preț	136$	247$
Producător	CTX	Distribuitor	ICG	
Ofertant	ICG			
Adresa	Ştirbei Vodă 172, București			
Telefon	01-224.03.33			
Web	www.icg.com.ro			

Detalii tehnice

VL500		PR705F	
Seria	Value	Seria	Profesional
Dot pitch	0.28mm	Dot pitch	0.25 mm
Diagonala	15"	Diagonala	17"
Tub	FST	Tub	Trinitron
Certificare	MPR2	Certificare	TCO99
USB	-	USB	-
I-Video	D-Sub 15	I-Video	D-Sub 15
Rez max	1280x1024	Rez max	1600x1200
Verdict	79.47		80.30

CD Writer



Sony
CRX 1611

Scriere de CD-uri direct de la Sony

Unitatea de scriere a firmei Sony pe care o prezentăm în acest număr este dotată cu o interfață IDE capabilă să lucreze în mod optim UltraDMA 33. Specificațiile producătorului pentru această unitate sunt următoarele: viteza la citire 40X, viteza la scriere 16X, iar la rescriere viteza maximă este de 10X. Din punct de vedere fizic, unitatea nu se deosebește de celalte modele prezente pe piață în acest moment, designul front panel-ui nefiind cu nimic ieșit din comun, incluzând elemente binecunoscute: un led pentru citire, buton eject, jack pentru căști, potențiometru volum, și orificiu pentru deschiderea manuală a tray-ului. Buffer-ul modelului CRX1611 este de numai 2Mb, însă ca marea majoritate a modelelor existente, și acest model are implementată tehnologia Burn-Proof, ce permite evitarea erorilor de scriere generate de lipsa unui flux continuu de date. În testele efectuate acest model nu s-a făcut remarcat în mod deosebit dar nici nu a dezamăgit. Pentru segmentul mid-range, din care face parte, Sony CRX1611 poate constitui o alegere oportună. Unitatea vine într-un pachet în care se mai găsesc un cablu audio, unul IDE, și un CD pe care se găsesc, alături de soft-ul de scriere B's Recorder Golden, VideoImpression, MusicMatch, PhotoBase. O alegere de nivel mediu.

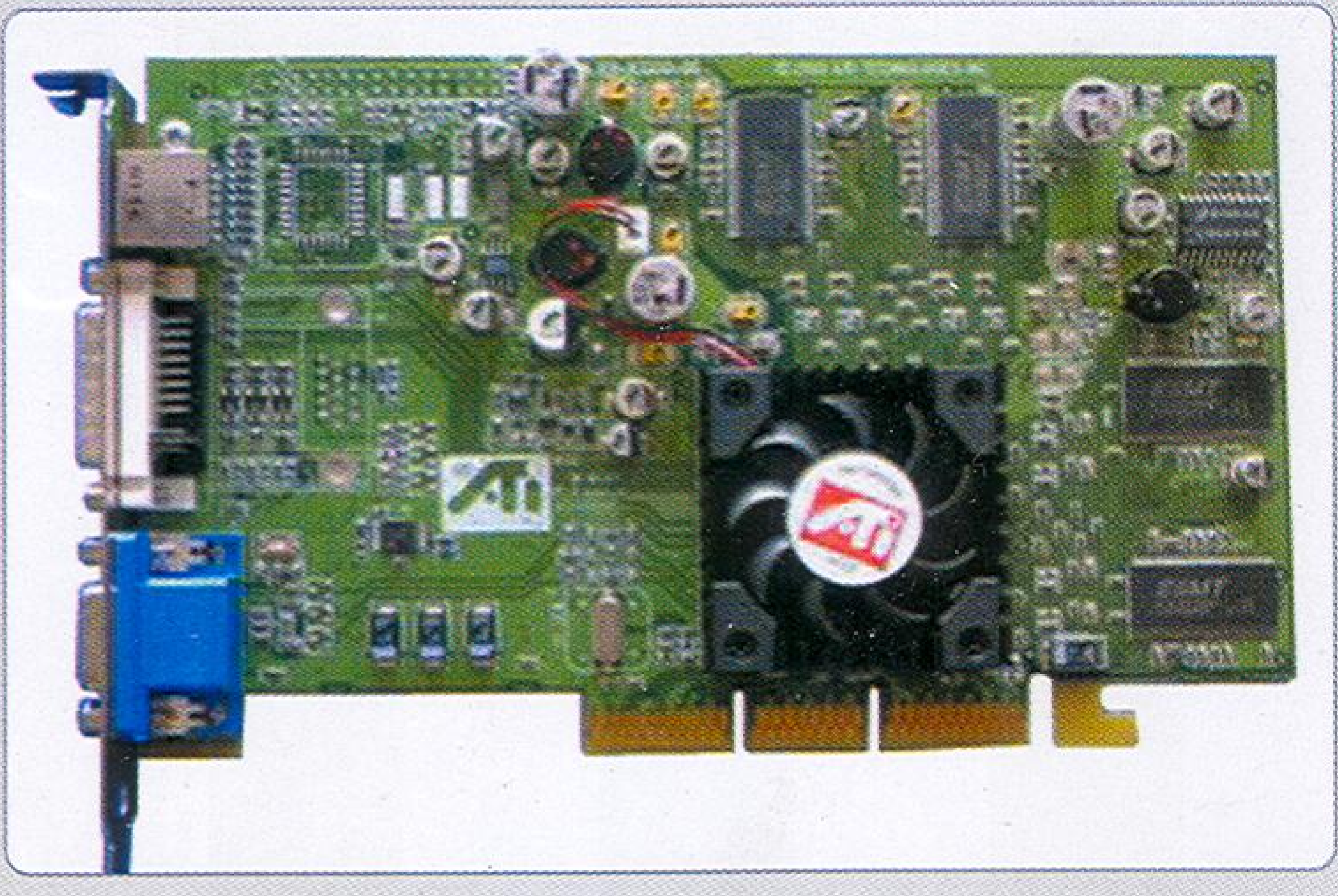
Teste

Contact			Preț	116$
Producător	Sony			
Distribuitor	Flamingo Computers			
Adresa	Bd N.Titulescu 121			
Telefon	01-222.50.41			
Web	www.flamingo.ro			

Detalii tehnice

Citire	40X	Buffer	2Mb
Scriere	16X	CPU 1X/8X	1% / 12%
Rescriere	10X	Interfață	EIDE
Căutare	126 ms	Transfer	4614 Kbs
Timp acces	8.74		
Soft scriere	N/E		
În pachet	Cablu IDE+cablu audio+șuruburi		
Bundle	Photo Base, Video Impression		
Audio	Ieșiri audio digital / analog		
Verdict			76.20

Placă video



Power Color
Radeon 7500

ATi se zice că a fost prins cu ocaua mică

Se pare că cei de la ATi au învățat ceva din greșelile efectuate în trecut și au permis și altor companii să folosească procesoarele lor grafice, urmând acum politica de deschidere care a ridicat NVIDIA și al cărei opus a închis 3dfx-ul. Printre primele firme care au folosit noile chipset-uri RADEON se găsește și producătorul taiwanez Power Color, un producător cunoscut pentru nivelul mediu al produselor sale dar totodată și pentru diversitatea lor. Modelul testat are un procesor grafic care funcționează la o frecvență de 290 MHz, 64 Mb memorie DDRAM cu frecvență de 460 Mhz și AGP 4x care-i permit rularea aplicațiilor la o rezoluție maximă de 2048x1536x32 bit la o rată de refresh de 75 Hz. Radeon7500 este practic al doilea chipset ca performanță din generația actuală ATi, Radeon8500 fiind cel care în opinia producătorilor ar trebui să fie terminatorul lui GeForce3. Soluția oferită de Power Color beneficiază de ieșiri Tv-Out (1024x768, la fel ca la seria Titanium de la NVIDIA) și DVI dar iese cu prisosință în evidență faptul că ele sunt montate în ordine inversă față de celelalte plăci video, cu conectorul DVI între TV-Out și ieșirea pentru monitor.

Partea de testare a plăcii a fost însă mult mai delicată decât ne-am fi așteptat. Acest lucru s-a datorat în primul rând recentelor articole de pe Internet care acuză Ati de a fi trișat cu ajutorul driverilor pentru noua serie de plăci. Astfel, plăcile ATi sunt anunțate de site-uri apreciate precum tomshardware.com că a rulat mult mai bine în jocurile care sunt folosite în general ca benchmark-uri: Quake 3, Unreal Tournament sau în 3DMark 2001. Acest lucru se pare că este realizat prin detectarea programului de către driveri și rularea acestuia cu opțiuni diferite față de cele standard pentru a permite realizarea mai multor fps-uri. Surprinzător și pentru noi, placa de la Ati a mers bine (pentru segmentul căruia îi este destinată) în testele standard, dar în MDK2, test mai puțin popular în străinătate a înregistrat puternice scăderi față de soluțiile NVIDIA. În testele efectuate placa se comportă pe ansamblu mai bine ca un GeForce2 Pro, obținând scoruri mai bune în toate testele cu excepția testului MDK2, dar se situează ca performanță undeva în preajma lui GeForce 2 Ultra, depășind uneori performanțele acestuia.

Soluția ATi s-a dorit la lansare să fie concurentul direct pentru GeForce3 TI200 de la NVIDIA însă performanța reală pare a se situa (să nu uităm că avem aici o soluție Power Color și nu una ATi) undeva chiar sub GeForce Titanium (înlocuitorul GeForce2 Pro / GeForce2 Ultra). Apariția de drivere mai mature (cum sunt cele lansate la ora intrării revistei la tipar - 7206) pot să mai aducă însă câteva puncte Ati și să situeze noile plăci undeva mai sus în topul performanței.

Teste

Contact			Preț	126E
Producător	PowerColor	Distribuitor	ProCA	
Ofertant	ProCA			
Adresa	Str. Turturelelor 52			
Telefon	01-323.82.33			
Web	www.proca.ro			

Detalii tehnice

Chipset	Radeon7500	Memorie	64Mb DDR
Frecv proc	290	Viteză mem	Hynix 5ns
Frecv mem	460	Ramdac	350 Mhz
Dotări	TV-Out, Conector DVI		
Bundle	Rune, Power DVD		
Răcire proc.	radiator+ventilator		

Teste 1024x768xHQ

Q3Fastest	110.7	MDK2	110.2
Q3Normal	74.5	3DMark2001	3657
Verdict			70.04

Player MP3



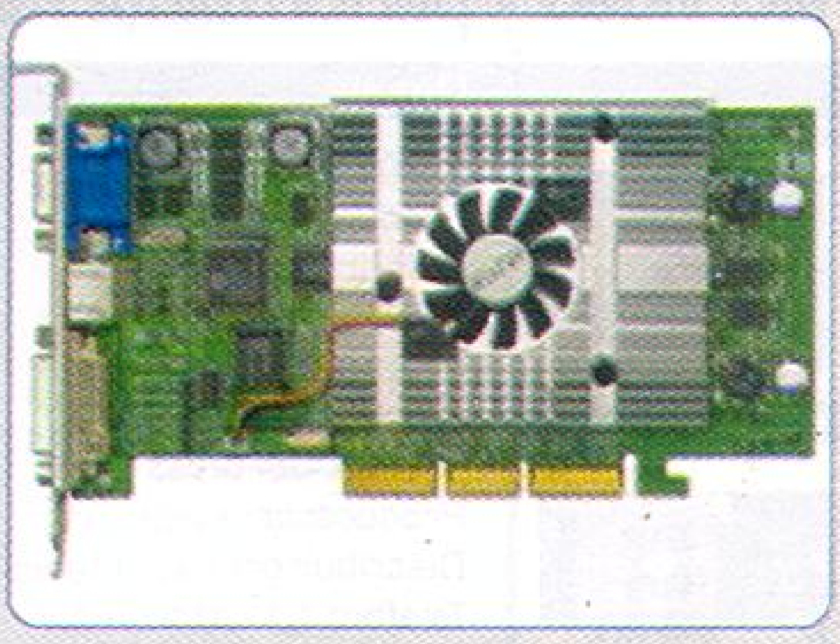
Richfield Innovations
JazzPiper MCD650S

MP3 la purtător

Playerul JazzPiper, realizat de compania Richfield Innovations poate reda, pe lângă banalele CD-uri audio și CD-uri pe care se află inscripționate, și fișiere MP3. Folosind tehnologia ESP (Electronic Shock Protection), producătorul din Singapore a realizat un player care nu sare părți din melodie în nici o situație. Astfel, nu mai puțin de 100 de secunde, în cazul melodiilor în format MP3, și 40 de secunde în cazul CD-urilor audio, sunt stocate într-un buffer pentru ca, în cazul în care citirea fizică se oprește, utilizatorul să-și continue audiția, fără a sesiza nici o întrerupere. ESP permite citirea în numai câteva secunde a datelor necesare pentru umplerea buffer-ului. În condiții normale, acest lucru permite oprirea discului după citire, stocarea datelor în buffer și redarea lor de acolo. Abia când buffer-ul este aproape gol, este reluată învârtirea discului. Sunt suportate 256 de directoare și redarea a 512 fișiere MP3. Am constatat din teste că la redarea unor fișiere MP3 "ascunse" în mai multe directoare player-ul a avut o comportare bună, în 2-3 secunde de la selectarea unui director, conținutul acestuia fiind afișat pe ecran. Acest produs suportă tag-urile ID3, ceea ce înseamnă că informațiile despre titlul melodiei, durată și artist sunt afișate pe ecran.

Teste	
Contact	Preț 89$
Producător	Richfield Innovation
Distribuitor	Flamingo Computers
Adresa	Bd. Nicolae Titulescu 121
Telefon	01-222.50.41
Web	www.flamingo.ro
Detalii tehnice	
Buffer CD	100 sec
Buffer MP3	40 sec
Tip memorie	CD
Formate suportate	CD-audio, CD-R si CD-RW
Accesorii	căști, acumulatori, cablu audio
Conectare	Nu se contează cu PC-ul
Verdict	90.20

Placă video



Leadtek
Winfast Titanium Ti 200

De la NVIDIA, cu mulțumiri

Se pare că pentru NVIDIA, lansarea unor noi produse o dată la șase luni a devenit o obișnuință. Astfel, la începutul acestei luni, producătorul numărul unu al lumii în materie de chip-uri grafice a lansat noua serie de procesoare grafice, sub denumirea de Titanium, și anume GeForce2 Ti, GeForce3 Ti 200 și GeForce3 Ti 500. Printre primele plăci ajunse în România se numără și Winfast GeForce3 Ti 200 a firmei Leadtek. Placa beneficiază de ieșiri TV-Out și DVI, devenite standard pentru producătorii ce se respectă. Construită în jurul unui procesor tactat la 175MHz, placa beneficiază de o memorie de 64Mb DDR, la frecvența de 400MHz, ceea ce îi permite o lărgime de bandă de 6400Mb/s și un fill rate de 700 Mpixel/s. În testele efectuate se observă faptul ca Ti 200 se situează sub nivelul vechilor plăci GeForce3, fapt normal dacă ne gândim la frecvențele la care lucrează procesorul și memoria 200 și respectiv 460 MHz. Winfast Ti 200 oferă performanțe nu cu mult sub nivelul plăcilor GeForce3 (chiar similare cu noii driveri de la NVIDIA) la un preț sensibil mai mic, lucru foarte important pentru buzunarele cumpărătorilor.

Teste			
Contact		Preț	240$
Producător	Leadtek	Distribuitor	Skin Media
Ofertant	Skin Media		
Adresa	Str Puskin 18, București 1		
Telefon	01-231.50.97		
Web	www.skin.ro		
Detalii tehnice			
Chipset	Ti200	Memorie	64Mb DDR
L bandă	6.4 Gb/sec	Proc/mem	175/400
FSAA	2.8 mld/sec	RAMDAC	350 Mhz
Dotări	TV-Out		
Bundle	Winfast DVD, Gunlok, Dronez		
Răcire proc.	radiator+ventilator		
Teste 1024x768xHQ			
Q3Fastest	123.8	MDK2	138.7
Q3Normal	92.3	3DMark2001	4432
Verdict			88.72

Tendințe în lumea video

Deși lumea se aștepta la o mare performanță din partea soluțiilor ATi, lansarea plăcilor într-un stadiu încă incipient face ca NVIDIA să păstreze coroana performanței în grafica 3D. Tomshardware.com caracterizează plăcile ca "imature", driverii se pare nefiind suficient optimizați pentru a face față marii performanțe. Soluția ATi de moment a fost încercarea de a trișa și astfel a fost descoperită o optimizare care rulează jocurile recunoscute internațional drept benchmark-uri la o calitate mai scăzută, obținând astfel performanțe foarte bune, multe peste ultimele plăci de la NVIDIA. Luna viitoare vom avea două premiere: NVIDIA Titanium Ti500 și ATi Radeon 8500. Cine va conduce topul rămâne de văzut însă peste 30 de zile.

Sistemul de punctare

Primele 5 produse din fiecare top primesc în fiecare lună un număr de la una la cinci stele, în funcție de poziția ocupată. Ținând cont că pentru fiecare stea se acordă un punct, la sfârșitul anului vor fi contorizate toate punctele primite de fiecare produs în parte urmând ca produsul cu cele mai multe puncte să fie declarat produsul anului 2001 la categoria respectivă.

Prețurile

Prețurile afișate în tabele au fost corecte la data de 15.11.2001, fiind furnizate de firmele distribuitoare ale produselor testate.

Notarea produselor noi

În cazul în care un produs nou va fi testat și va primi o notă care îi va permite intrarea în top, notele produselor testate anterior care îl vor urma în clasament vor fi ajustate proporțional după notele obținute în teste de acesta.

Sistemul de test

Plăci video: Coppermine 1 Ghz, placă de bază Iwill BD133, 256Mb RAM PC133.

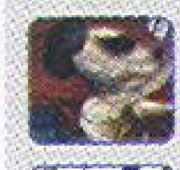
Plăci de bază socket A: Thunderbird 1.2 Ghz, WinFast GeForce2 Ultra, 128Mb RAM PC133.

Plăci de bază Pentium 4: Pentium4 1.4 Ghz, WinFast GeForce2 Ultra, 128Mb RAM.

După ce ne ghidăm

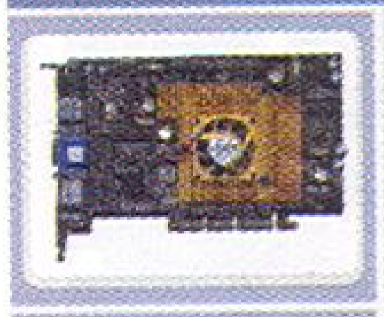
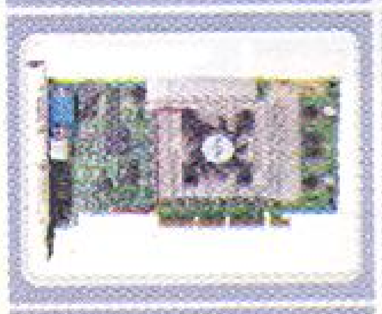
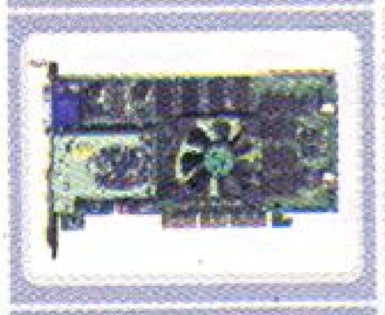
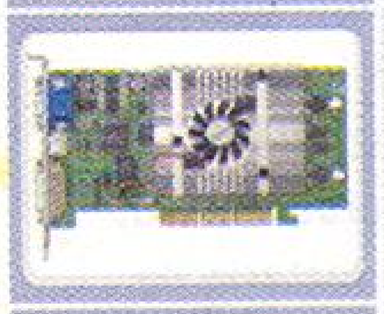
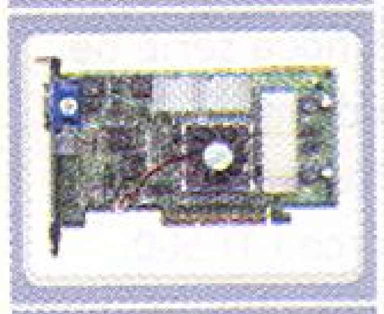
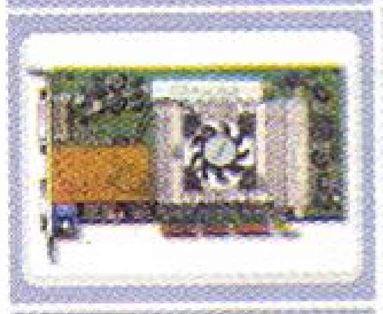
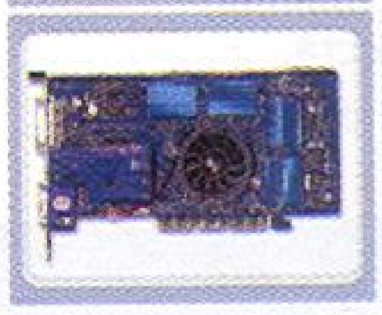

3DMark 2001
Plăci video: 1024x768x32
Plăci de bază: 800x600x16


Quake 3
Plăci video: HQ 1024x768
Plăci de bază: Fastest/Normal

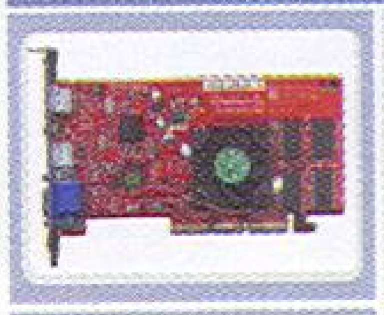
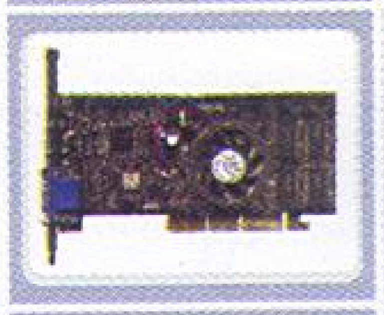
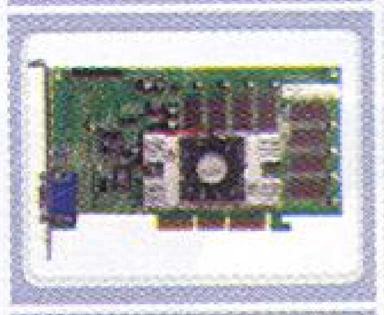
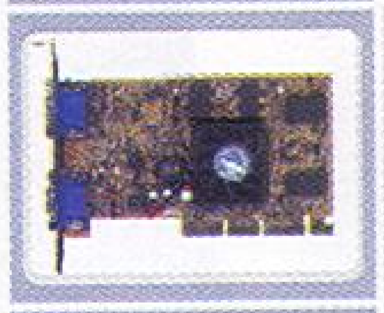
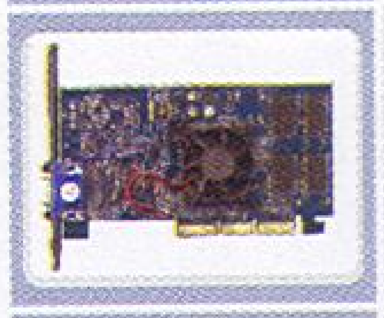
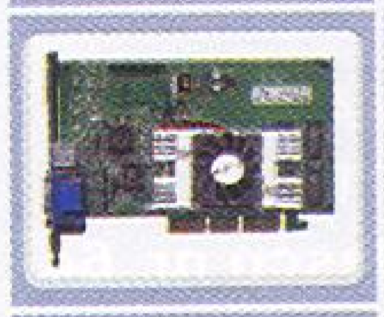
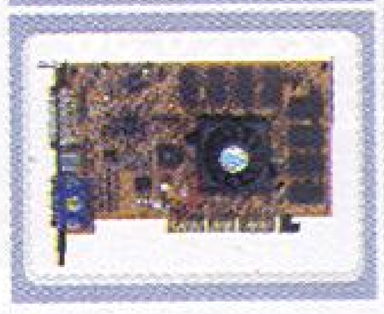

MDK2
Plăci video: 1024x768x32 HQ
Plăci de bază: 640x480x16 LQ


SiSoft Sandra
Plăci video/bază: Test CPU, Memorie, Drive

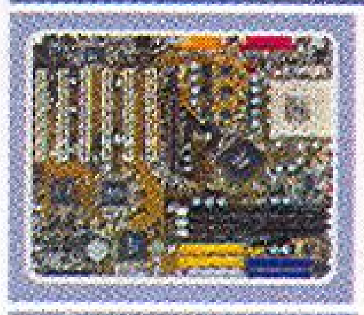
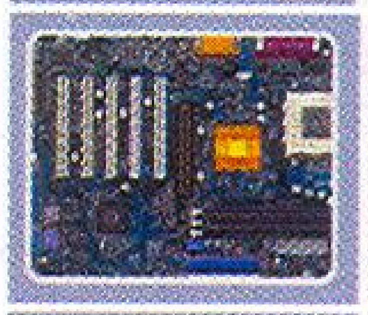
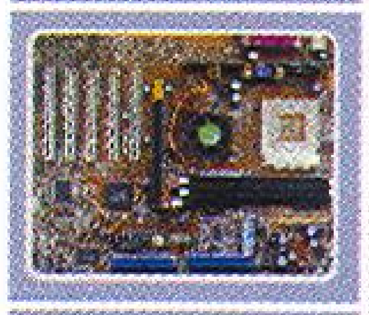
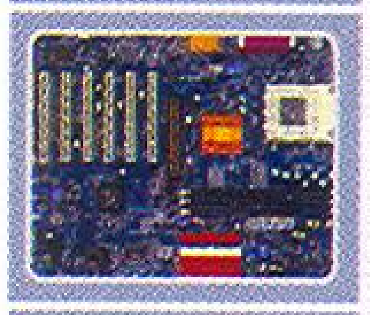
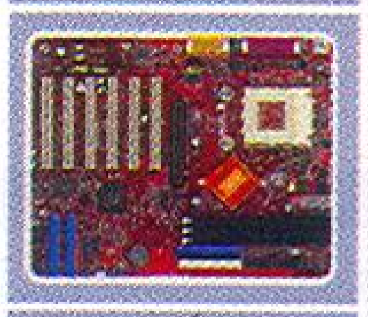
Plăci video - performanță maximă

	Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**V8200 Deluxe** Producător: ASUS Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 420$	Model: GeForce3 Producător: - Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 460 MHz Viteză: 3.8ns Producător: - Răcire: radiator	TV-Out: da DVI: nu Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanță: 99.34 Dotări: 56 Documentație: 71 Notă finală: **92.42**
	**WinFast GeForce3TDH** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 379$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: Samsung Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 99.88 Dotări: 38 Documentație: 78 Notă finală: **90.56**
	**StarForce822 GeForce3** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 349$	Model: GeForce3 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 3.8 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: da Dual head: -	Performanță: 99.02 Dotări: 39 Documentație: 51 Notă finală: **89.17**
	**WinFast Titanium TI200** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 240$	Model: GeForce3 Ti200 Producător: NVIDIA Frecvență: 175 Mhz Răcire: ventilator+ radiator	Cantitate: 64 DDR Frecvență: 400 MHz Viteză: - ns Producător: - Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: Da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 97.42 Dotări: 44 Documentație: 57 Notă finală: **88.72**
	**GeForce3** Producător: Yuan Distribuitor: Alliance Telefon: 01-410.79.10 Preț: 305$	Model: GeForce3 Producător: - Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 460 MHz Viteză: - Producător: - Răcire: radiator	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 98.33 Dotări: 27 Documentație: 18 Notă finală: **85.93**
	**WinFast 2 Ultra** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: N/E	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvență: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: 4 ns Producător: ESMT Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 81.48 Dotări: 38 Documentație: 66 Notă finală: **74.92**
	**Prophet 2 Ultra** Producător: Hercules Distribuitor: Best Comp. Telefon: 01-314.76.98 Preț: N/E	Model: GeForce2 Ultra Producător: NVIDIA Frecvență: 250 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb DDR Frecvență: 458 MHz Viteză: - Producător: - Răcire: radiatoare	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 81.44 Dotări: 38 Documentație: 27 Notă finală: **73.72**

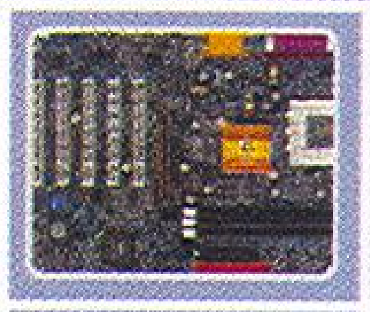
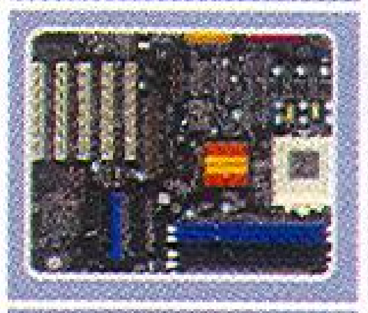
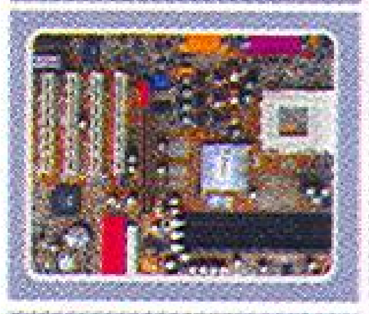
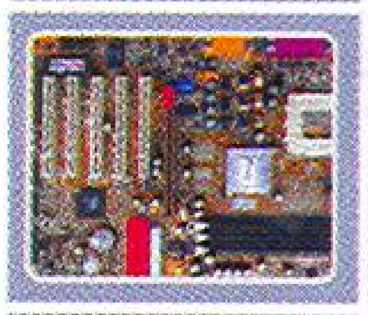
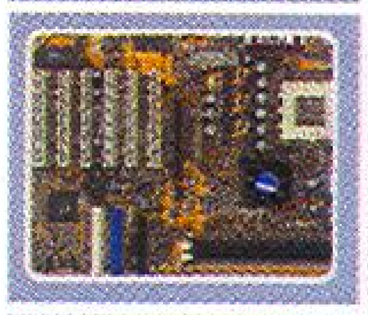
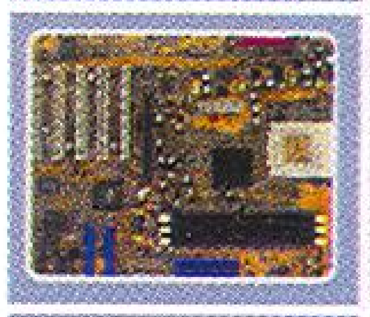
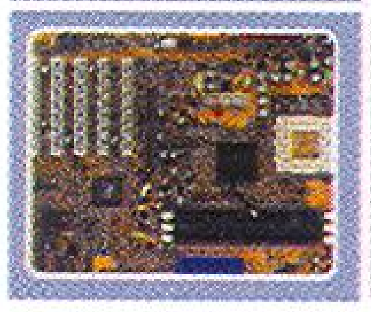
Plăci video - nivel mediu - raport optim calitate/preț

	Detalii	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**MX400Pro VT32s** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 86$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: da Video out: - Dual head: -	Performanță: 45.86 Dotări: 49 Documentație: 45 Notă finală: **46.27**
	**V7100 Pro** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 97$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 49.85 Dotări: 10 Documentație: 70 Notă finală: **44.88**
	**WinFast MX SH MAX** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: N/E	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvență: 175 MHz Viteză: 6 ns Producător: Mira Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 46.16 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: **43.53**
	**Tornado MX400** Producător: Inno3D Distribuitor: Best Computers Telefon: 01-314.76.98 Preț: 68$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 185 MHz Viteză: 5 ns Producător: WinBond Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: da	Performanță: 47.03 Dotări: 16 Documentație: 62 Notă finală: **43.12**
	**3D Prophet MX400** Producător: Hercules Distribuitor: Ubi Soft Telefon: 01-231.67.69 Preț: 79$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 200 MHz Viteză: 5 ns Producător: EliteMT Răcire: -	TV-Out: - DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 48.53 Dotări: 10 Documentație: 26 Notă finală: **41.62**
	**WinFast SH PRO** Producător: Leadtek Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 89$	Model: GeForce2 MX Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator + radiator	Cantitate: 32Mb SDR Frecvență: 175 MHz Viteză: 5 ns Producător: ErtronTech Răcire: -	TV-Out: da DVI: - Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 42.03 Dotări: 22 Documentație: 66 Notă finală: **40.22**
	**GeForce2 Pro Tri-View** Producător: PowerColor Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 84$	Model: GeForce2 MX400 Producător: NVIDIA Frecvență: 200 MHz Răcire: ventilator	Cantitate: 64Mb SDR Frecvență: 167 MHz Viteză: 6 ns Producător: Hyundai Răcire: -	TV-Out: da DVI: da Video in: - Video out: - Dual head: -	Performanță: 43.22 Dotări: 21 Documentație: 46 Notă finală: **40.03**

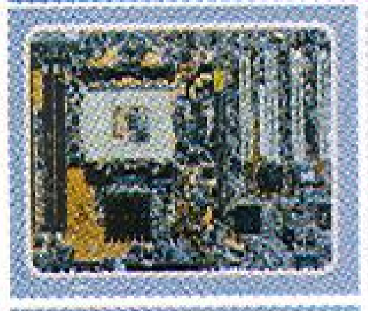
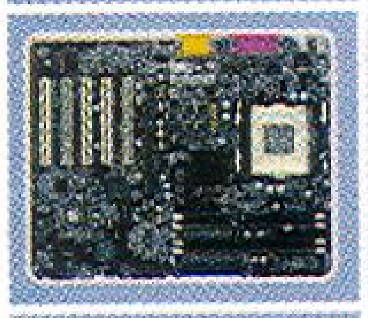
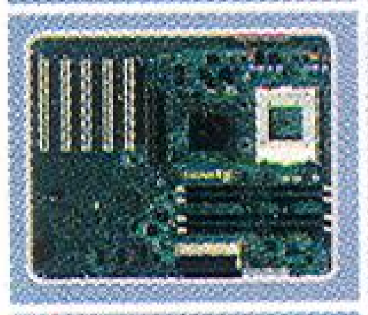
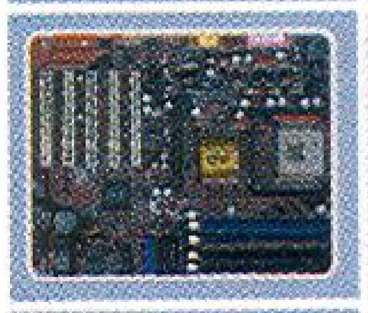
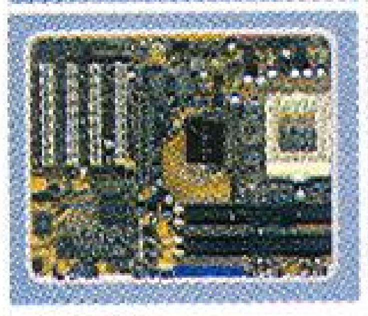
Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie SDRAM - Chipset KT133/KT133A

	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**KK266-R** Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 155$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: CMI 8738 4.1 USB: 2 (suport 4) Extra: MicroStepping	Performanță: 94.89 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: **87.91**
	**GA-7ZXR** Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preț: 125$	Format: ATX Bios: AMI ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 4 Extra: Dual Bios	Performanță: 97.94 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **87.35**
	**A7V133 Raid** Producător: Asus Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 105	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 94.49 Dotări/overclocking: 58 Notă finală: **87.19**
	**GA-7ZXR-C** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: N/E	Format: ATX Bios: Ami ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: Creative CT5880 USB: 2 (suport 4) Extra: Dual Bios	Performanță: 92.88 Dotări/overclocking: 54 Notă finală: **85.10**
	**KT7A Raid** Producător: Abit Distribuitor: Senorg Telefon: 01-233.16.77 Preț: 130$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: SoftMenu III	Performanță: 91.81 Dotări/overclocking: 56 Notă finală: **84.65**
	**K7 Turbo** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 107$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT133A FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VT8363A Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: PC2PC Netw.	Performanță: 91.05 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **81.84**
	**KT7E** Producător: Abit Distribuitor: Omnitech Telefon: 01-212.29.31 Preț: 97$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/1 AMR/CNR: 0/0	Chipset: VIA KT133E FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VT8363E Southbridge: VT82C686B	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: S3 Susp. to RAM	Performanță: 92.37 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **80.89**

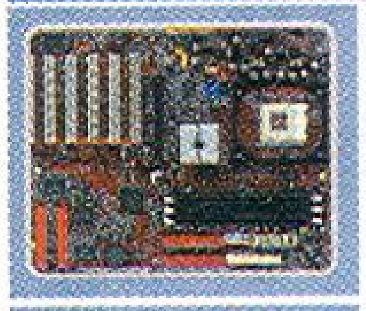
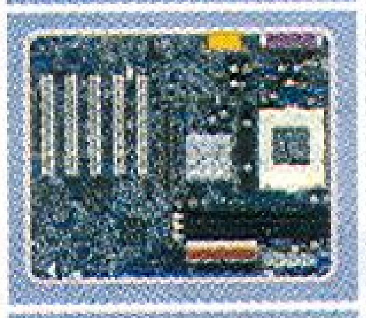
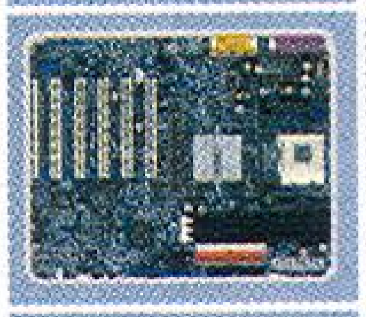
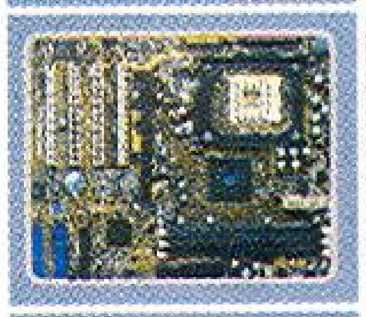
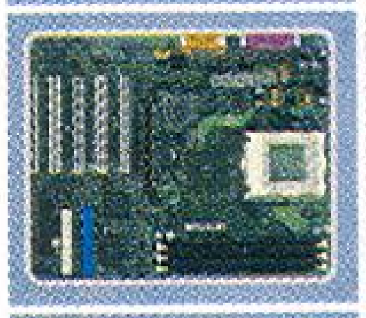
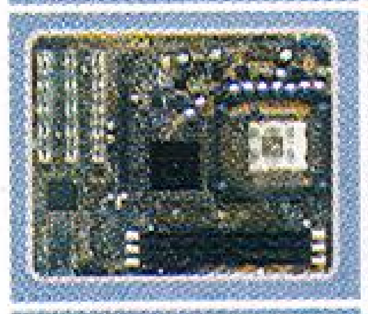
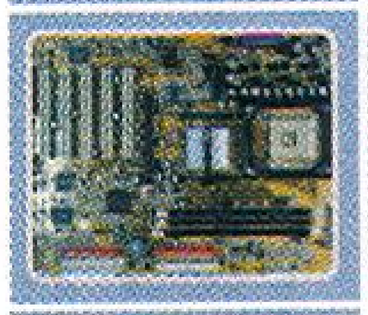
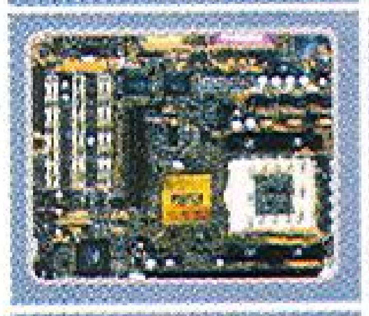
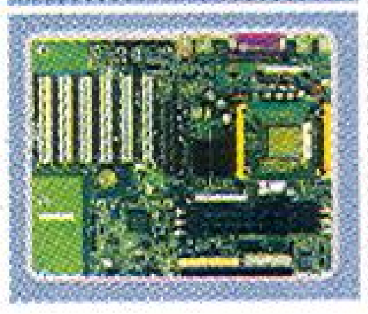
Plăci de bază - Platforme AMD - Thunderbird / Duron - Memorie DDRAM

	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**GA7VTXE** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 90.3$	Format: ATX Bios: AMI ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHz Producător: Via Northbridge: VIA VT8366A Southbridge: VIA VT8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suporta 4) Extra: dual bios	Performanță: 96.79 Dotări/overclocking: 39 Notă finală: **88.12**
	**K7S6A** Producător: ECS Distribuitor: Best Comp Telefon: 01-314.76.98 Preț: 68$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 1/0	Chipset: Sis735 FSB: 266/200 MHz Producător: Sis Northbridge: Sis735 Southbridge: -	Tip: PC2100/ PC1600 - PC133 Bus: 266 / 200 Maxim: 1 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 95.31 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: **86.56**
	**A7V266** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 150$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHZ Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 (suport 6) Extra: SmartCardReader	Performanță: 94.29 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **86.15**
	**SL75DRV** Producător: Soltek Distribuitor: Viami/ProCA Telefon: 327.72.45 / 323.82.33 Preț: 95.5$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1Pro/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: KT266 FSB: 266/200 MHz Producător: VIA Northbridge: VIA 8366 Southbridge: VIA 8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 1.5 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanță: 90.32 Dotări/overclocking: 57 Notă finală: **85.32**
	**AK 76-SN** Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preț: 100$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: AMD761 FSB: 200/266 MHz Producător: AMD Northbridge: AMD761 Southbridge: VIA VT82C686B	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 2 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 91.62 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **83.87**
	**AD70SR** Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preț: 118$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHz Producător: Via Northbridge: VIA VT8366A Southbridge: VIA VT8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 3 Gb	Raid: da Video: - Audio: - USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 91.57 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **83.83**
	**AD70SC** Producător: DFI Distribuitor: Tape Computer Telefon: 01-330.57.83 Preț: 102$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/0	Chipset: KT266A FSB: 266/200 MHz Producător: Via Northbridge: VIA VT8366A Southbridge: VIA VT8233	Tip: PC2100/ PC1600 Bus: 266 / 200 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 (suportă 4) Extra: -	Performanță: 91.37 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: **83.21**

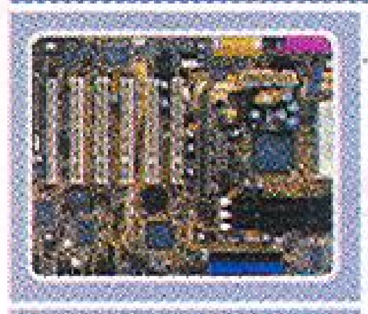
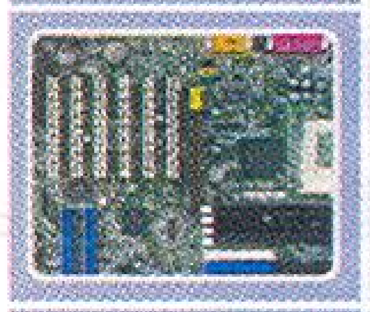
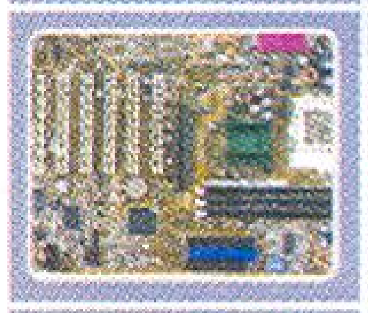
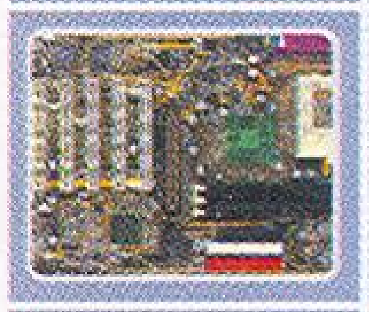
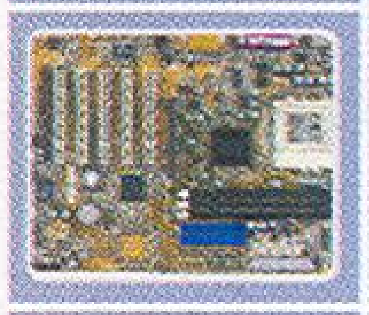
Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4 - Memorie RDRAM/DDRAM - (P4 1.5Ghz)

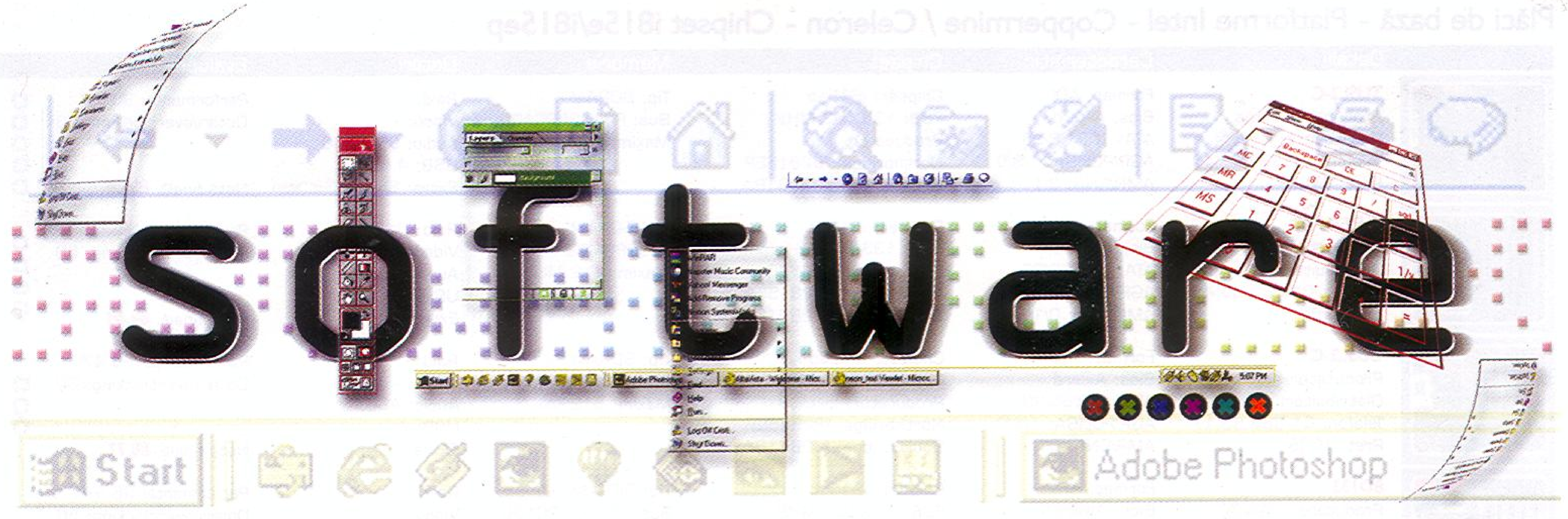
	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**P4T-F** Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 160$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 97.02 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **87.71**
	**P4ITA** Producător: ECS Distribuitor: Alliance Telefon: 01-410.79.10 Preț: 99$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 96.64 Dotări/overclocking: 31 Notă finală: **86.79**
	**D850GB-CAL** Producător: Intel Distribuitor: ElkoTech Telefon: 01-313.77.23 Preț: 199$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 99.04 Dotări/overclocking: 12 Notă finală: **85.98**
	**M930** Producător: EagleTec Distribuitor: ICG Telefon: 01-224.03.33 Preț: 95.2$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: DDRAM Bus: PC1600 / PC2100 / PC2700 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 84.68 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: **79.02**
	**WT70-EC** Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.23.92 Preț: 142$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i850 FSB: 400 MHz Producător: Intel850 Northbridge: I82850 Southbridge: I82801BA	Tip: RDRAM Bus: PC600/PC800 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: - Extra: -	Performanță: 87.44 Dotări/overclocking: 27 Notă finală: **78.37**

Plăci de bază - Platforme Intel - Pentium 4 - Memorie SDRAM - (P4 1.5Ghz)

	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	**SL-85SD+** Producător: Soltek Distribuitor: ProCA Telefon: 01-323.82.33 Preț: 125$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: CT5880 USB: 2 Extra: Redstorm	Performanță: 79.05 Dotări/overclocking: 47 Notă finală: **74.24**
	**GA-8IDX3** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 124.9$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanță: 79.91 Dotări/overclocking: 42 Notă finală: **74.22**
	**GA-8IDX** Producător: Gigabyte Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 137.6$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: -	Performanță: 79.78 Dotări/overclocking: 38 Notă finală: **73.51**
	**TS-ABD4/NR** Producător: Transcend Distribuitor: ProVision Telefon: 01-321.15.68 Preț: 146$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Shutdown temp	Performanță: 78.05 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: **73.09**
	**845Pro** Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 145$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: AC97 Audio: - USB: 4 Extra: PC2PC Netw.	Performanță: 78.52 Dotări/overclocking: 41 Notă finală: **72.89**
	**NB32SC** Producător: DFI Distribuitor: Tape Telefon: 01-330.57.83 Preț: 120$	Format: microATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/3/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: -	Performanță: 78.83 Dotări/overclocking: 35 Notă finală: **72.25**
	**I401** Producător: Jetway Distribuitor: UltraPro Telefon: 01-211.70.90 Preț: 121.8$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: Shutdown temp	Performanță: 77.89 Dotări/overclocking: 40 Notă finală: **72.20**
	**P4X266** Producător: Winsonic Distribuitor: N/E Telefon: N/E Preț: 95$	Format: microATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/3/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: P4X266 FSB: 400 MHz Producător: Via Northbridge: - Southbridge: -	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: Modem AMR	Performanță: 75.88 Dotări/overclocking: 42 Notă finală: **70.80**
	**D845WN** Producător: Intel Distribuitor: Asbis Telefon: 01-322.75.36 Preț: 139$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i845 FSB: 400 MHz Producător: Intel845 Northbridge: I82845 Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/PC100 Maxim: 3 Gb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 4 Extra: -	Performanță: 81.02 Dotări/overclocking: 10 Notă finală: **70.36**

Plăci de bază - Platforme Intel - Coppermine / Celeron - Chipset i815e/i815ep

	Detalii	Caracteristici	Chipset	Memorie	Dotări	Evaluare
	TUSL2-C Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 110$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHz Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: CMI8738 USB: 4 (6) Extra: Suport Tualatin	Performanța: 98.12 Dotări/overclocking: 53 Notă finală: 89.09
	815 EP PRO Producător: MSI Distribuitor: Flamingo Telefon: 01-222.50.41 Preț: 99$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHz Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: Da Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanța: 96.01 Dotări/overclocking: 60 Notă finală: 88.80
	CUSL2-C Producător: Asus Distribuitor: Ager Telefon: 01-336.93.17 Preț: 100$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHz Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 4 Extra: -	Performanța: 98.47 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: 88.77
	BD133 Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 100$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/6/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: C-Media 4.1 USB: 2 Extra: Microstepping	Performanța: 96.44 Dotări/overclocking: 50 Notă finală: 87.15
	GA-60X Producător: Gigabyte Distribuitor: Tornado Telefon: 01-312.75.07 Preț: 92$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815ep FSB: 133/100 MHz Producător: Intel Northbridge: I82815EP Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: - USB: 2 Extra: -	Performanța: 98.45 Dotări/overclocking: 37 Notă finală: 86.16
	WO2 Producător: IWill Distribuitor: Skin Media Telefon: 01-231.50.97 Preț: 95$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815e FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815E Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: C-Media 4.1 USB: 2 Extra: Microstepping	Performanța: 97.68 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: 86.14
	EP3S2A5L Producător: Epox Distribuitor: Elsaco Telefon: 01-337.30.91 Preț: 101.6$	Format: ATX Bios: Award ATA: 100/66/33 AGP/PCI/ISA: 1/5/0 AMR/CNR: 0/1	Chipset: i815e FSB: 133/100 MHZ Producător: Intel Northbridge: I82815E Southbridge: I82801BA	Tip: SDRAM Bus: PC133/ PC100 Maxim: 512 Mb	Raid: - Video: - Audio: AC97 USB: 2 Extra: USDM	Performanța: 95.18 Dotări/overclocking: 45 Notă finală: 85.14



Problema dimensiunilor

Programarea unui joc online este dificilă, pentru că, printre altele, trebuie luat în calcul faptul că jucătorul nu vrea să fie nevoit să transfere de pe Internet zeci de megabytes de informație în timp ce își petrece timpul într-o lume virtuală sau alta. Producătorii de jocuri se plâng că nu au cum să comaseze informația în update pack-uri de dimensiuni rezonabile, mai ales în condițiile în care este vorba de un univers ce evoluează și se schimbă de la o zi la alta. Această atitutine mi s-a părut rezonabilă până în momentul în care am descoperit pe Internet demo-ul fr-08 (www.theproduct.de) al grupului de programatori Farb-Rausch din Germania. Acest demo conține 6 minute de animații 3D, suficient de spectaculoase încât să poată fi confundate cu intro-ul unui joc. Cu toate acestea nu a fost cel mai bun dintre demo-urile prezentate la secțiunea cu limită de 15Mb. Asta pentru că a participat la secțiunea cu limită de 64Kb. Tot demo-ul de 6 minute, cu patru zone diferite, toate construite în 3D, cu texturi și obiecte animate, a fost compactat în mai puțin de 100KB, pentru a respecta regulile competiției. Dacă stau bine să mă gândesc, am văzut JPEG-uri nu foarte complexe care ocupau mai mult decât acest demo.

Așa că îți vine să îi tragi de mânecă pe producătorii de jocuri și să le vâri dovada sub ochi. "Uitați că se poate!". Dacă 6 minute de demo au putut intra în 64Kb, am putea presupune cu o oarecare marjă de siguranță că un întreg joc online de dimensiuni rezonabile ar putea fi obținut în 15Mb. Numai că nimeni nu se străduiește să limiteze dimensiunile, să caute modalități de eficientizare software a produsului. Și de ce ar face-o? Doar pot să pună jocurile pe 5-6 CD-uri sau pe DVD și să te lase să transferi de pe Internet update-uri la nesfârșit, toate mai mari decât un potențial joc făcut eficient.

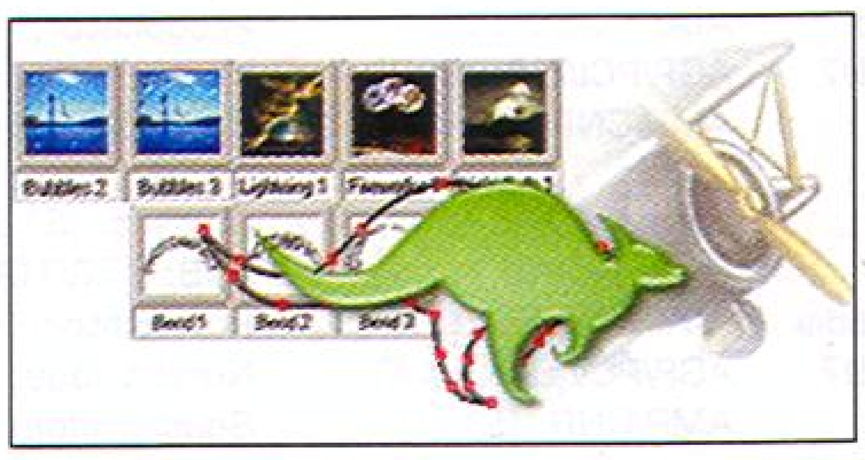
Iar pe cei care au produs demo-ul e puțin probabil să îi bage cineva în seamă și să le folosească talentul. Ce sens ar avea?

Unlead revine cu PhotoImpact 7

Concurență pentru Photoshop 6 și Paintshop Pro 7

La începutul acestei luni, Ulead a anunțat lansarea versiunii 7 a popularului pachet PhotoImpact, destinat editării de imagini digitale. Acesta acoperă toate cele 3 mari domenii de interes în grafica digitală: manipularea și retușarea fotografiilor scanate sau preluate de pe o cameră digitală, crearea de noi imagini și crearea de grafică pentru Web. Opțiuni gen Visual Open, Enhancer, Lens Distorsion Effect Correction și Zoom Blur Effect vă vor fi de ajutor în editarea și corectarea fotografiilor digitale. Pe partea de creație propriu-zisă vă puteți folosi de noul tool Z-Merge, care introduce axa Z (perspectivă) în imagini, permițând așezarea formelor în spațiu 3D. Efectul Crystal View imită distorsiunea imaginilor văzute printr-un crystal sau o suprafață de sticlă. Tool-ul de text a fost și el îmbunătățit prin adăugarea opțiunii Split Text, care împarte textul în obiecte diferite la nivel de caractere, cuvinte, linii sau stiluri.

Partea de Web Design nu a fost nici ea neglijată: cu opțiuni ca JavaScript Effects și Link Object, puteți construi o pagină web direct în PhotoImpact. Programul de la





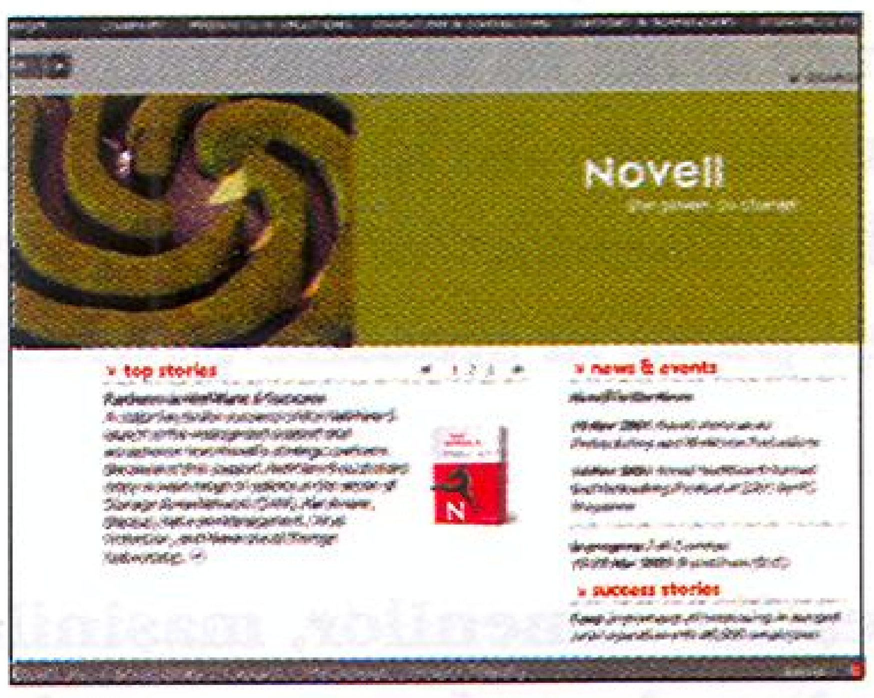
Ulead suportă toate formatele de ultimă oră în materie de grafică web: SVG (scalable vector graphics), JPEG 2000, XHTML. În plus PhotoImpact include și Ulead GIF Animator 5, care este unul dintre cele mai bune programe de gen de pe piață.

Ulead PhotoImpact costă 100$ la cutie și 90$ pentru versiunea transferată de pe Internet, și funcționează ca shareware pentru 30 de zile.

www.unlead.com

Novell lansează Netware 6.0

Munca administratorului de rețea devine mai ușoară



Ultima versiune a server-ului file&print de la Novell construiește pe punctele cheie ale predecesorului său, oferind utilizatorilor cel mai eficient server de acest gen. Se remarcă noile instrumente iFolder și IPrint, precum și posibilitatea de a avea acces file&print pe server de pe orice calculator, oriunde ar fi el aflat, fără a fi nevoit să transferi de pe Internet software-ul NetWare Client32. iServer sincronizează folderul My Documents de pe server cu folderele similare din rețea, făcând disponibile aceleași seturi de documente pe toate calculatoarele, iar iPrint face printarea o joacă de copil: nu aveți driver? Se transferă de pe Internet în background și se instalează singur. Există chiar și posibilitatea de a crea o hartă cu localizarea imprimantei în schema clădirii ce găzduiește firma al cărei angajat dorește să printeze un document oarecare. Un soft excelent pentru un administrator de rețea, NetWare 6.0 le va face acestora viața ușoară, eliminând problemele uzuale și lăsându-i să se concentreze pe chestiunile cu adevărat importante.

www.novell.com

• McAfee lansează un firewall de ultimă generație

McAfee și-a denumit ultima versiune a firewall-ului lor personal "the next generation". În materie de protecție desigur, deoarece include instrumente foarte puternice, gen detectare anticipată a intruziunilor (early-intrusion detector) sau posibilitatea de a localiza geografic atacatorii. Noua versiune a McAfee Personal Firewall are integrată interoperabilitatea cu o bază de date impresionantă de hackeri cunoscuți de la hackerwatch.org, opțiune care ar trebui să ajute teoretic agențiile anticybercrime să limiteze hacking-ul.Programul va fi lansat la începutul anului următor și va costa aproximativ 30$.

www.mvafee.com

• Hackerii s-ar putea infiltra în Unix

CERT, o organizație de experți software de la Universitatea Carnegy-Mellon, a publicat un avertisment ce atrage atenția utilizatorilor Unix asupra unui bug din interfața grafică standard inclusă implicit în numeroase sisteme, ce dă posibilitatea hackerilor să se infiltreze pe respectivul terminal. Subsistemul Common Desktop Environment (CDE) Subprocess Control Service permite în mod normal utilizatorilor să folosească aplicații remote, dar poate fi păcălit să îi lase pe hackeri să manipuleze aplicațiile de pe calculatorul în cauză. Pentru unele sisteme există patch-uri, dar acolo unde nu există, CERT sugerează să se activeze Subprocess Control Service doar în cazul în care calculatorul este legat la o rețea securizată.

www.cert.org

Oracle atacă Microsoft pe piața mail server-elor

Vehemența este o armă

Larry Ellison, Oracle CEO, a dat tonul printr-un atac direct la adresa Microsoft: el i-a îndemnat pe toți cei care se pricep la computere să scape de Exchange, serverul de mail de la Microsoft și să îl folosească în schimb pe cel oferit de Oracle. " Nu vrem ca oamenii să migreze către oferta noastră. Vrem ca ei să arunce Microsoft Exchange și să folosească în schimb un server care funcționează eficient", a declarat el. Oracle susține că aplicația lor mail server este mai sigură și are mult mai puține crash-uri decât Microsoft Exchange, care este și o țintă predominantă pentru viruși.

www.oracle.com

Windows XP se vinde mai prost ca Windows 98

Mai este însă suficient timp pentru a recupera

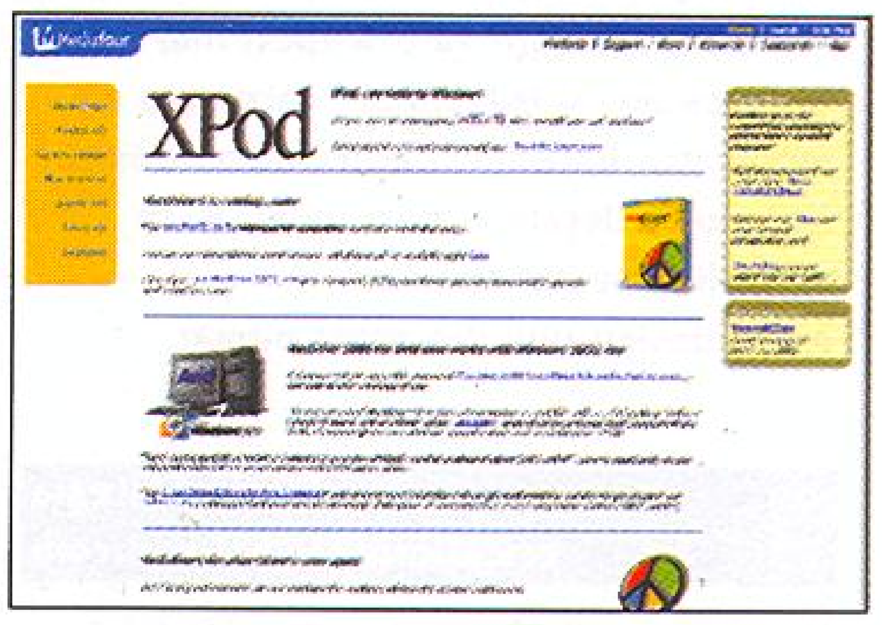


Deși s-au băgat milioane de dolari în publicitate, primele rezultate arată că de la lansare și până în prezent noul Windows XP s-a vândut mai bine decât Windows ME, dar mai slab decât Windows 98. Mai puțin de 300000 de copii ale noului sistem de operare au fost vândute în prima săptămână după lansarea acestuia. Această cifră este cu 20-25% mai mică decât cifra de vânzări înregistrată de Windows 98 în prima săptămână de vânzare. Președintele Microsoft, Bill Gates afirma că există pre-comenzi pentru 100000 copii ale sistemului de operare, ceea ce nu este însă nici pe departe suficient. Windows 95 și Windows 98 s-au vândut fiecare în 600000 de exemplare în prima lună. În primele patru zile de la lansare, Windows ME se vânduse în 250000 de exemplare.

www.microsoft.com

Windows se va putea conecta la iPod

MP3 Player nu doar pentru Apple



Firma Mediafour, specializată pe software crossplatform, lucrează la un program ce va permite utilizatorilor să folosească PC-uri dotate cu sistemul de operare de la Microsoft pentru a transfera muzică pe mp3 playerul iPod de la Apple. Numit XPod, softul va transfera fișiere mp3, wav și aiff pe player-ul de la Apple de pe orice PC care rulează una dintre platformele Windows. Tot ce vă trebuie este un port Firewire 1394, inclus sau instalat printr-o placă add-on PCI. Compania Mediafour este cunoscută pentru softul său MacDrive care permitea scrierea și citirea de discuri Mac HFS pe PC.



www.apple.com

Un nou mod de a opri virușii de mail

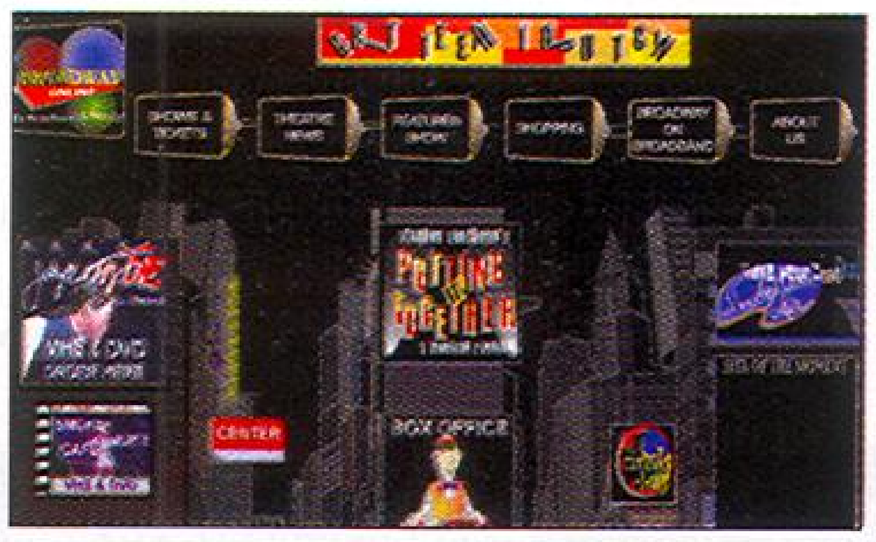
"Pe aici nu se trece" - varianta pentru SMTP

Firma rusă Kaspersky Labs a pus la punct un nou mod de a stopa virușii de mail, scanând mail-urile la "poarta" SMTP (Simple Mail Transfer Protocol). Plasând protecția antivirus la intrarea generică pe server și nu la ieșirea fiecărei căsuțe poștale electronice în parte, mail-urile infectate sunt ținute departe de rețea, performanța sistemului e-mail fiind sensibil îmbunătățită. Software-ul este disponibil pentru Linux și Windows NT/2000/XP urmând să capete suport pentru Solaris, FreeBSD și OpenBSD în curând. Costul variază în funcție de numărul conturilor de mail ce trebuie protejate.

www.kaspersky.com

Tehnologia "pirat" DivX capătă legitimitate

Intrarea în legalitate se face prin închirieri online de filme



DivX, cunoscutul codec pentru comprimarea secvențelor video, a mai făcut un pas pe drumul către legitimitate, semnând un contract cu BroadwayOnline.com, o companie de livrare video-on-demand. Privit până acum ca o tehnologie utilizată de pirații software, DivX este foarte popular în rândul clienților Broadway Online, deoarece permite ca un film întreg să fie transferat de pe Internet în mai puțin de jumătate de oră. BroadwayOnline.com închiriază filme criptate, cu 5$ pentru cinci zile, după expirarea perioadei filmul devenind inutilizabil.

www.broadwayonline.com

XP nu lasă decât administratorii să se joace

Limitări deranjante în noul sistem de operare de la Microsoft

Forumurile de suport ale Windows XP și multe alte forumuri sunt pline de plângeri împotriva modului în care XP tratează problema user-ilor multipli. Problemele împărtășesc în marea lor majoritate o singură caracteristică: dacă un joc, un mp3 player sau variate alte programe au fost instalate de pe un cont de administrator, ele nu vor putea fi rulate de pe un cont de user cu acces limitat, ci doar de pe contul de administrator. Toate programele vechi care nu au fost optimizate pentru XP suferă de această problemă, jocul Age Of Empires II de la Microsoft numărându-se printre ele.

www.microsoft.com

Microsoft lansează DirectX 8.1

Acum și pentru celelalte platforme Windows

La scurt timp după lansarea Windows XP, care are inclus deja API-ul DirectX 8.1, acesta din urmă a fost lansat și pentru platformele Windows 2000, 98, 98 SE și Millenium. Noua versiune promite mai multe fps-uri, îmbunătățiri pentru grafică și suport integrat pentru jocurile massive multiplayer online. Microsoft afirmă că DirectX 8.1mai oferă și un mediu audio imersiv pentru rularea de aplicații multimedia complexe ce combină grafică, video, animații 3D și sunet. Pe partea de controllere, DirectX 8.1 oferă în plus față de DirectX 8.0a update-uri pentru ultima generație de controlere USB. Ultima versiune nu ocupă mai mult spațiu pe HDD decât cea anterioară, și, evident, nu poate fi dezinstalată.

www.microsoft.com/directx



• IBM ajută comunitatea open source

IBM a donat software în valoare de 40 de milioane de dolari pentru o nouă comunitate open source. Sub numele de cod Eclipse, proiectul reunește peste 1200 de programatori din peste 63 de țări și implică 150 de firme producătoare de software. Toți aceștia vor lucra împreună pe baza nucleului Java al WebSphere Studio Workbench, un soft de e-bussines highend dezvoltat de IBM, pentru a pune la dispoziția comunității open source instrumente software dedicate realizării de aplicații e-bussines.

www.ibm.com

• Ultimul MSN Mesenger nu funcționează decât cu Windows XP

Microsoft a lansat o versiune beta a noului sistem de instant messaging, dedicat în special utilizatorului orientat pe bussines, dar nu limitat doar la această categorie. Deși atractiv, noul soft nu își arată adevărata valoare decât în Windows XP, cele mai interesante opțiuni nefiind disponibile decât în noul sistem de operare de la Microsoft. Noul instant messenger și alte feature-uri care se bazează pe comunicații securizate, cum ar fi videoconferințele îmbunătățite fac toate parte din planul .Net al Microsoft. MSN Messenger va fi finalizat în primul trimestru al anului următor.

www.microsoft.com

• Norton Antivirus are un bug de securitate

Grupul german de hacking Phenoelit a anunțat că popularul pachet antivirus de la Symantec are un bug de securitate care permite teoretic hackerilor să transfere programe malware pe PC-uri conectate la Internet. Problema provine de la opțiunea de auto-update a semnăturilor de viruși, care poate fi păcălită să se conecteze la alt site decât cel al Symantec și să transfere de pe Internet de acolo un fișier pe care să îl execute la terminarea transferului. Versiunile 1.4 și 1.6 ale utilitarului LiveUpdate suferă de acest bug, 1.6 fiind ceva mai sigur, dar tot pasibil de a fi utilizat în scopuri nu tocmai fair-play.

www.phenoelit.de



SOFT Mail

Calin Stela
lukas880@hotmail.com

Nu reușesc să iau programul WindowBlinds de la http://www.windowblinds.net. Download-ul se oprește la 99%(!!!). Poate reușiți voi să îl luați și să îl puneți pe CD sau să îl includeți pe site-ul vostru. Dacă nu, poate pe unul din cd-urile viitoare, caz în care poate îmi trimiteți un e-mail (mailto:lukas8800@hotmail.com) în care să-mi spuneți numărul revistei care conține programul.

Ar fi o idee să folosești un download manager eficient cu posibilitate de resume gen FlashGet, Download Accelerator, Gozilla sau Reget. În felul acesta ai mai puține șanse să ți se oprească download-urile sau să te trezești cu fișiere deteriorate. Vom pune programul pe CD, dar o să ținem surpriză numărul revistei pe al cărei CD va apărea, ca să fii nevoit să le cumperi pe toate. Sau o să îți trimitem un mail cu nr. 26, care nu este prim. Prietenii știu de ce.

Alexandru Dobre
raptor320@hotmail.com

Am instalat de curând Windows 2000 Professional pe calculator. La instalare am optat să formatez tot discul cu sistemul de fișiere NTFS (schimbare de la FAT32), iar instalarea nu am făcut-o sub formă de upgrade de la WIN98, ci direct. Problema mea este că nu pot să îmi partiționez discul. Dacă încerc cu fdisk de pe discheta de sistem nu-mi recunoaște hardul din cauza sistemului de fișiere, de asemenea versiunea de Partition Magic pe care o am nu rulează sub Win2000. Vă rog să-mi dați o listă de opțiuni (programe) cu care să pot partiționa discul, eventual fără să formatez și fără să pierd datele deja existente. Ca o observație în legătură cu răspunsul dat lui Negrea Alex (mailto:negrea@home.ro) în numărul 24 septembrie 2001: aplicația Startup/Run/msconfig nu merge în Windows2000 (cel puțin nu merge la mine). Dă o eroare de genul: "Cannot find the file 'msconfig' (or one of its components). Make sure the path and filename are correct and that all required libraries are available."

Cea mai bună soluție este Partition Magic 7, care sigur are suport pentru Windows 2000. Dar ar fi o soluție inteligentă să partiționezi hdd-ul înainte să instalezi sistemul de operare. În ceea ce privește nefuncționarea comenzii "msconfig" sub Windows 2000, va trebui să urmezi calea Start/Accesories/System Tools/System Information/Tools/System Configuration Utility.

Bogdan Vasilache
bogdan1982@yahoo.com

Suntem un grup de studenți din Galați și am avea câteva întrebări referitoare la crearea unui RTS 3D.

1. Care este suportul recomandat (Direct 3D sau OpenGL) pentru realizarea unei strategii?
2. Algoritmul A* este destul de bun pentru realizarea unui pathfinding acceptabil?
3. Care ar fi formatul optim de hărți pentru un astfel de joc (bsp, octane-tree, height map, etc.)?
4. Având în vedere că gmax este free am dori să știm dacă se ridică la nivelul programului 3D Studio Max 4 sau altele de acest gen - Truespace, Maya, Lightwave, pentru modelare și animație.
5. Este bun programul MilkShape pentru modelarea caracterelor? Am dori să ne recomandați o placă video ceva mai ieftină ce rulează bine în CAD/Max...

De asemenea v-am ruga să publicați o serie de site-uri care să conțină informații referitoare la programarea cu Direct3D, OpenGl, grafică 3D, gamedesign și câteva publicații specializate în acest domeniu.

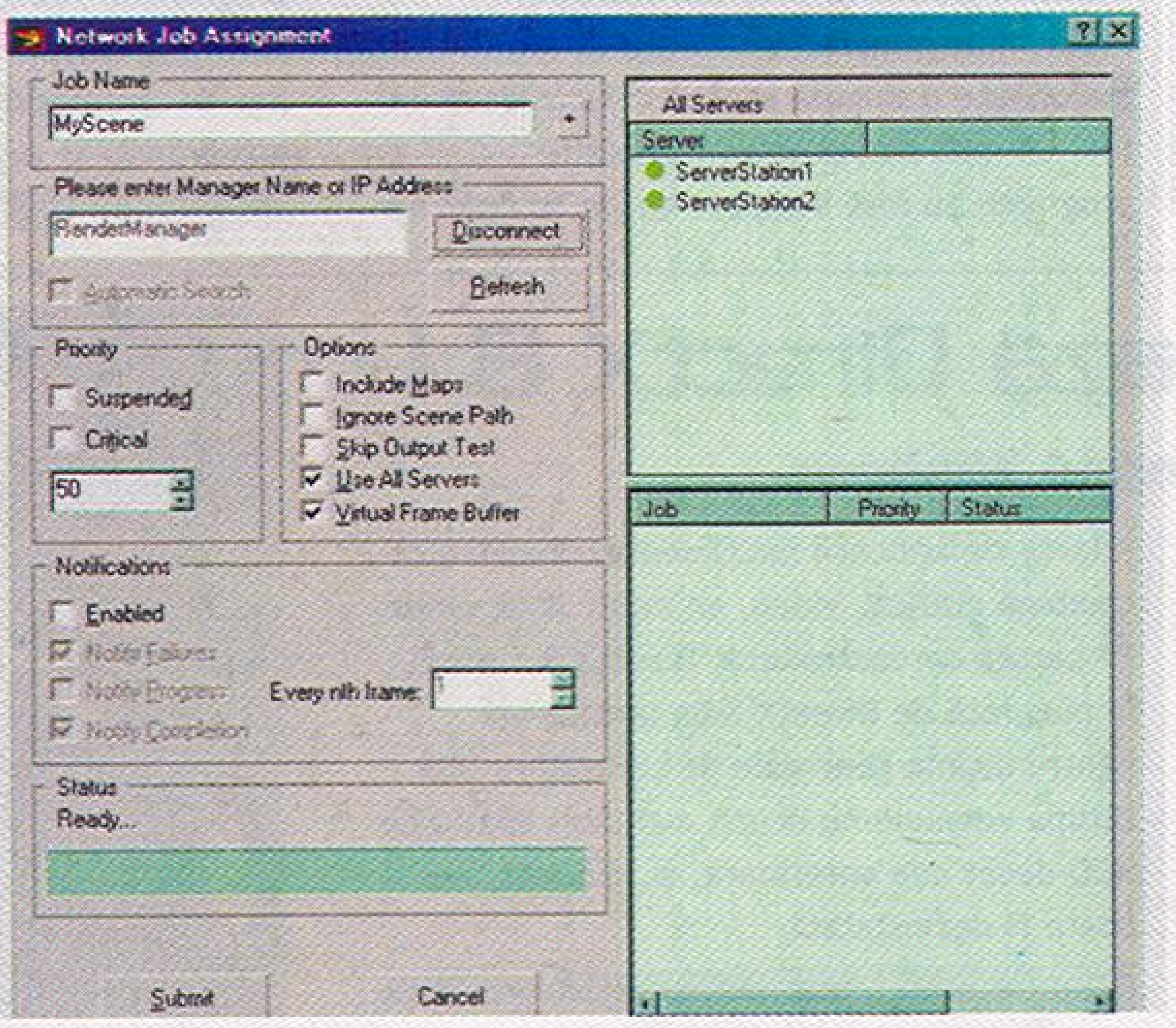
Aveți o inițiativă lăudabilă. Cu OpenGL puteți încă obține mai multe fps-uri decât cu Direct3D, dar DirectX 8.0 are și el avantajele lui. Nu vreau să declanșez o dispută între fanii API-urilor, așa că am să vă recomand să îl folosiți pe cel cu care vă descurcați mai bine. În cele din urmă puteți obține aceleași rezultate cu ambele. Trebuie să îmi recunosc neștiința în materie de algoritmi de pathfinding, însă vă pot spune că puteți găsi comparații făcute de experți la www.gamasutra.com. Formatul BSP mi se pare un pic deplasat pentru un RTS, dar nu știu ce game design aveți voi. Mai curând height map, sau octane tree. Dacă citiți articolul din numărul trecut, vă puteți da seama că gmax nu e foarte diferit pe partea de modelare de 3D Studio Max 4, însă nu salvează decât în formatul propriu, deci nu vă va fi de foarte mare ajutor. Recomand 3D Studio Max, Lightwave sau Nendo, de la Nichimen, la care vă pricepeți mai bine. Și de ce nu, și MilkShape, care este un modelator excelent pentru game design. Mai multe detalii și link-uri găsiți în articolul special dedicat game-design-ului din acest număr.

DJ Danny
djdanny2k@hotmail.com

Am două calculatoare Thunderbird 850MHz, 320Mb RAM, placă rețea UTP 100 Mb și Windows 2000. Aș dori să vă întreb cum să-mi configurez rețeaua ca să pot randa în rețea cu 3D Studio Max 4 și cum să setez din 3D Max opțiunea aceasta.

Bună configurație, mai ales în dublu exemplar. Fericitule! Dar nu o să mai fi atât de fericit când o să afli că pentru a folosi posibilitatea de randare pe mai multe calculatoare din Max ai nevoie de un mic amănunt numit " rendering node license". Discreet taxează diferit pentru fiecare calculator în plus în afară de master server. Dar dacă ai varianta originală a programului, presupun că știi deja asta așa că o să trec direct la disecarea problemei. Înainte de a încerca să randezi în rețea, ai grijă ca numele calculatoarelor să înceapă cu litere, nu cu cifre, altfel network rendering-ul nu va funcționa. În al doilea rând, e important să nu fi încercat să renderizezi în rețea: dacă ai încercat fără succes, deși din ceea ce îmi spui nu îmi pot da seama, trebuie să ștergi subdirectorul Network din directorul C:/3dsmax4 ca să o poți lua de la început fără probleme. Rețeaua trebuie să aibă un master, restul calculatoarelor fiind slaves. În terminologia Discreet, acest lucru se traduce prin Manager și Servers. În cazul tău, vei avea un manager și un server.

Creează shortcut-uri pe desktop pentru executabilele Managersvc.exe și Serversvc.exe din directorul C:/3dsmax4. Pornește Manager-ul pe calculatorul Master pentru a crea fișierul maxnet.ini. Nu schimba nici una din setările implicite. Pornește apoi Aplicația server și introdu numele sau IP-ul Manager-ului în căsuța dedicată și deselectează opțiunea Autosearch. Pe calculatorul Server, fă aceleași setări, dar doar pentru partea de server, nu și pentru cea de manager. Pornește Max-ul, selectează Rendering/Render și apoi dă-i un check în căsuța Net Render. Apasă "render" și în fereastra care apare apasă butonul "Connect". Cam asta ar fi procedura. O ultimă mențiune: nu poți randa animații în rețea. Animațiile pot fi randate doar pe un singur sistem. Dacă vrei să randezi animații va trebui să randezi fiecare cadru ca imagine statică și apoi să le comasezi într-o animație cu ajutorul unui program gen AVI Constructor.



Florin Chiteală
ericaflorin21@hotmail.com

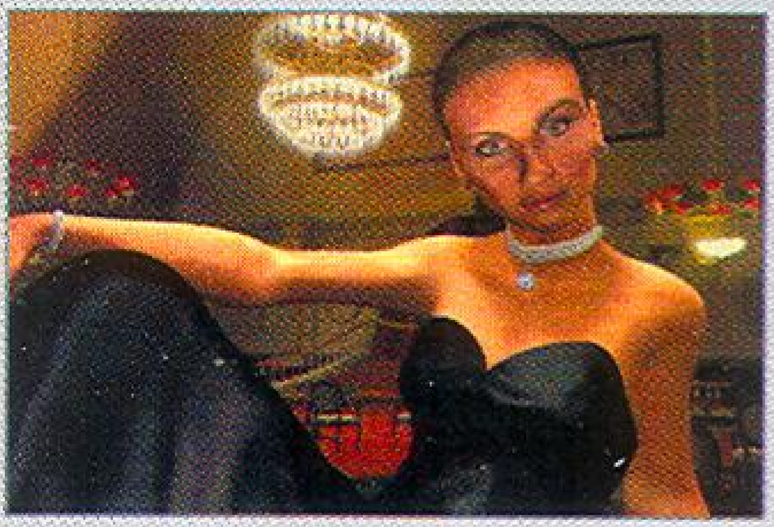
Nu știu cum să încep, dar ideea ar fi că după ce instalez Windows-ul și driverele necesare totul e perfect o bună bucată de timp (cam o lună sau mai mult). După această perioadă fișierul în care este instalat sistemul de operare (Win98) se mărește considerabil chiar dacă șterg fișierele temporare. Problema nu este asta, ci este faptul că jocurile mai complexe (Max Payne, Diablo II, etc.) încep să sacadeze. Dacă instalez Windows-ul pe curat (știi foarte bine cât timp necesită acest lucru) totul reintră în normal. În concluzie, eu vreau să te rog să îmi spui ce trebuie să fac să curăț Windows-ul fără să îl reinstalez din nou. Chiar dacă defragmentez hardul tot sacadează anumite jocuri.

În primul rând încearcă să setezi dimensiunile swap-ului la aproximativ de trei ori cantitatea de memorie RAM instalată pe calculatorul tău. În al doilea rând, poți face o instalare pe curat, după care să faci un snapshot al sistemului cu un program de system recovery gen Adaptec GoBack sau Norton Ghost, care îți permite să revii foarte ușor la starea inițială a sistemului fără să fie nevoie să îl reinstalezi pe curat.

Dacă ai probleme cu soft-ul, pune mâna pe pix sau pe taste și scrie o scrisoare pe adresa redacției sau un mail la softmail@xtrempc.ro. Răspuns garantat.

PE SCURT

Noi produse de la Right Hemisphere



Right Hemisphere, firma responsabilă pentru programul de 3D painting Deep Paint 3D, va lansa o nouă serie de programe în primul trimestru al anului 2002. Aceasta va include versiunea 2.0 a Deep Paint 3D, DeepUV, o versiune stand-alone a actualului add-on Texture Weapons, Deep Persona, un software pentru crearea de personaje umanoide compatibil cu Poser, Deep Character, un instrument pentru modelarea și texturarea facilă de personaje pentru jocuri și Deep Mesh, un program pentru repararea modelelor scanate și optimizarea meșelor.

www.righthemisphere.com

Entropy 3.1 va avea plug-in de Max



Exluna a anunțat că update-ul pentru front-end renderer-ul Entropy, compatibil cu standardul Pixar Renderman va include un plugin pentru 3D Studio Max, ce va permite exportul scenelor .max în format .rib, pentru a putea fi randate și programarea de shadere direct din 3D Studio. Entropy 3.1 va include și noi opțiuni, cum ar fi randarea depth-of-field și iluminare image-based (HDRI).

www.exluna.com

Service pack pentru 3D Studio Max

Service pack pentru 3DS Max 4.2
Un service pack pentru 3DS Max 4.2 este disponibil pentru download la Discreet.com. Acest update gratuit include câteva îmbunătățiri notabile în domeniile performanței și stabilității: TCB controller-ul a fost îmbunătățit pentru a oferi un control sporit asupra animației și workflow-ului, Morpher-ul a fost modificat astfel încât target-urile șterse să mai aibă rack-uri în Trackview, iar reflecțiile raytraced suportă acum și face mapping. Optimizările au avut ca efect o creștere de performanță între 5 și 30% pe sistemele cu procesoare Pentium 4, iar raytracing-ul și blur-ul sunt mai rapide în general.

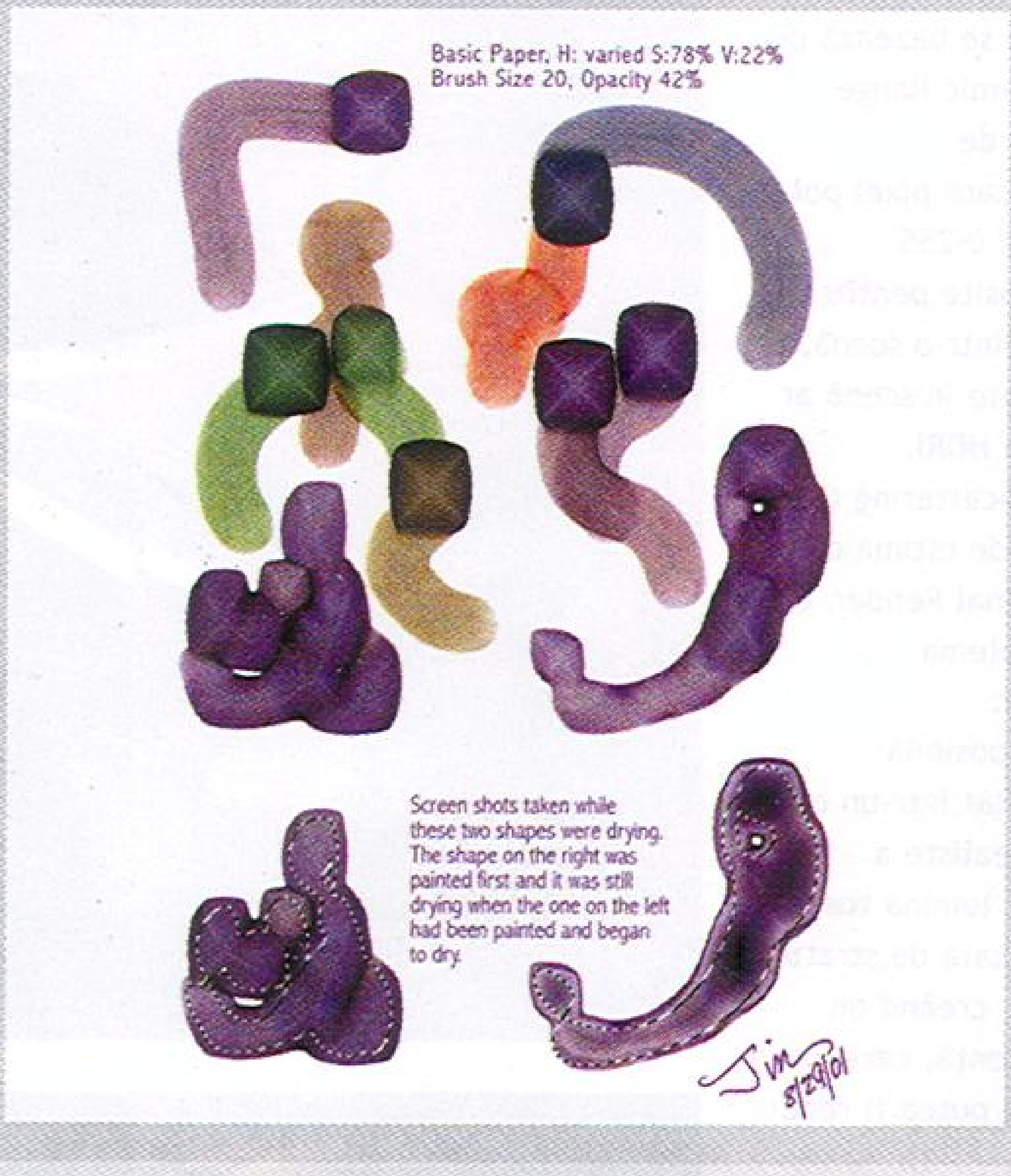
www.discreet.com

Plug-in-uri

Plug-in-uri

Kai Power Tools 7

Procreate a anunțat lansarea celei de-a șaptea serii Kai Power Tools, o trusă de efecte speciale high-end pentru Photoshop și alte programe ce folosesc același sistem de plug-in-uri. Seria KPT a fost preluată de la MetaCreations de Corel, care apoi au încredințat-o alături de Painter și Vector Effects diviziei Procreate. Deși Kai Krausse nu mai lucrează de mult nici la Metacreations, nici la Corel, nici la Procreate, aceștia au găsit de cuviință să îi păstreze numele în titulatura programului. Nu se poate spune însă că l-au făcut de rușine: cele 9 module sunt interesante și utile, fiind mult mai de folos creatorilor de grafică digitală decât o sută de alte plug-in-uri.





Channel Surfing deschide seria oferindu-ne posibilitatea de a ne juca cu culorile: putem aplica blur, contrast și sharpen pe oricare din canalele RGB sau HSB. Nu sunt un expert în Photoshop, așa că nu îmi dau seama care sunt utilitățile sale imediate, așa că voi trece la Fluid, un plugin care tratează orice imagine ca și cum ar fi luciul unei ape. Puteți face valuri, dâre și alte asemenea, pe care să le salvați ca efect de distorsiune sau ca animație. FraxFlame II este o versiune a exploratoarelor de fractali din versiunile 5 și 6, cu un engine de randare rescris pentru rapiditate și fiabilitate. Gradient Lab este tot ce aveți nevoie în materie de creare a unor noi gradienți, oferind posibilități sporite de control (două noi color pickere) și mai multă precizie în privința rezultatului final. Hyper Tilling este un plugin de tip caleidoscop, doar că nu se reduce la doar 2 dimensiuni: el aranjează imaginile după forme și suprafețe tridimensionale. Ink Dropper și Lightning sunt destul de auto-explanatorii. Pyramid Paint dă imaginilor aspectul de pictură iar Scatter este un sistem de particule 2D, fără animație.

Program gazdă	Photoshop		
Producător	Procreate		
Web	www.procreate.com	Preț	250$

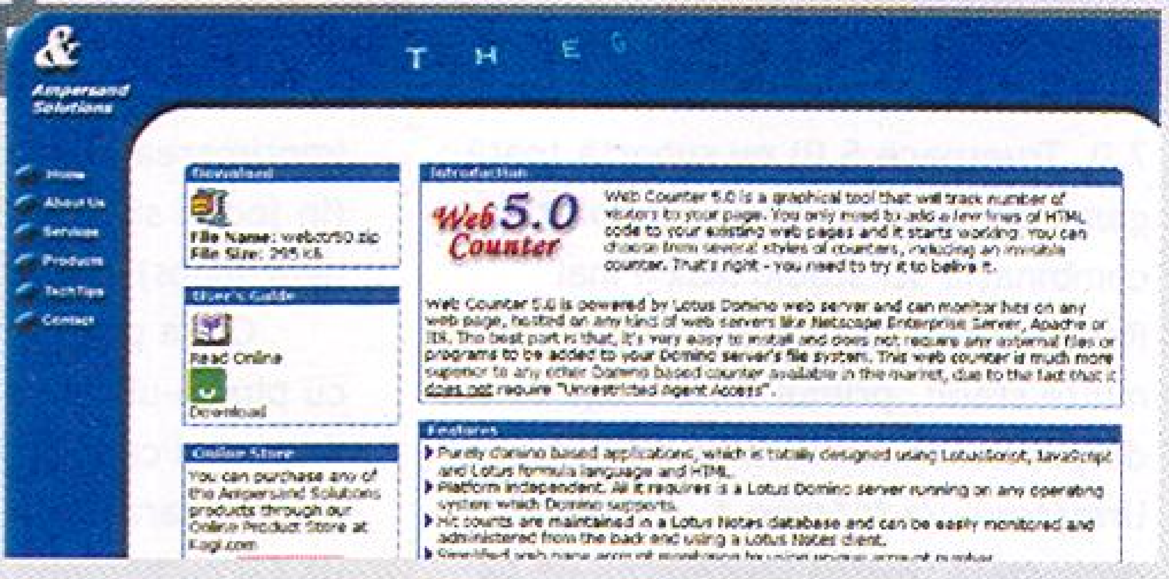
Programe utile

Programe utile

WebCounter 5.0

WebCounter vă va ajuta evident să aflați câți navigatori pe Internet vă vizitează pagina. Nu trebuie decât să adăugați trei-patru linii în codul paginii și totul este în stare de funcționare. WebCounter funcționează pe baza tehnologiei Lotus Domino și vă permite să alegeți între mai multe tipuri de contor, inclusiv unul invizibil.

www.ampersand-solutions.com





Incredimail b343

Un client de mail ieșit din comun, care oferă o mulțime de facilități interesante: trimitere de mesaje vocale înregistrate, semnarea documentelor cu semnătură de mână digitizată, SmartFind pentru localizarea facilă a unui anumit mail, aplicarea de fundaluri, adăugarea de animații, preview pentru attachment-uri, personalizare în funcție de starea psihică, efecte 3D etc. Programul este disponibil gratuit și are o bibliotecă de add-on-uri online.

www.incredimail.com

CofeeCup Firestarter 4.2

CofeeCup Firestarter este cel mai simplu mod de a adăuga efecte Flash în pagina voastră de web: construit cam pe același principiu cu Swish, programul ia cele mai interesante feature-uri din Flash și le transformă într-un pachet user-friendly, în care totul se poate face din două-trei click-uri de mouse. Se remarcă Assemble, Explode și Fade, trei efecte folosite aproape în fiecare pagină de web care conține Flash. În plus, software-ul vine și cu o colecție de sunete MP3 de bază.

www.coffeecup.com



Final Render Stage 0



Redactor: Adrian Dorobăț

Cel mai performant sistem de randare pentru Max la ora actuală

Deși este doar un plug-in pentru 3D Studio Max, Final Render schimbă fundamental infrastructura de iluminare și randare a programului de la Discreet și este atât de spectaculos încât merită o atenție deosebită. Cebas GMBH a lucrat la el timp de doi ani de zile, construind pe baza unui plug-in mai vechi ce purta numele de LumaObject, care era destul de performant de la bun început, dar care a intrat încet-încet într-un con de umbră. Până la apariția Final Render. Din punct de vedere al performanțelor, acesta depășește clar Entropy, front-end renderer-ul de Exluna, urmaș al Blue Moon Rendering Tools, care în ciuda compatibilității cu standardele Pixar Renderman și a unei calități neîndoielnice, are nevoie pentru a fi utilizat de un convertor între formatele .max și .rib, care costă suplimentar (calitatea nu este tocmai de lăudat la cele freeware). În plus, Final Render reușește să iasă pe piață înaintea Brazil 1.0, reușind să le fure celor de la Splutterfish o parte semnificativă din piața potențială. Mental Ray este oricum depășit, iar programele ce au integrate iluminare globală în mod implicit (Lightwave 7.0, Truespace 5.0) nu suportă toată gama de facilități pe care o oferă combinația 3D Studio Max+Final Render. Programul are prevăzute mai multe stadii, primul fiind Stage 0, cel despre care vom vorbi în continuare. Următorul va fi Stage 1, o variantă optimizată pentru procesarea pe 64 de biți posibilă prin intermediul procesoarelor Intel Itanium, iar Stage 2 va fi dedicat deja și altor platforme în afara celei Windows (Linux, BeOS, etc.)

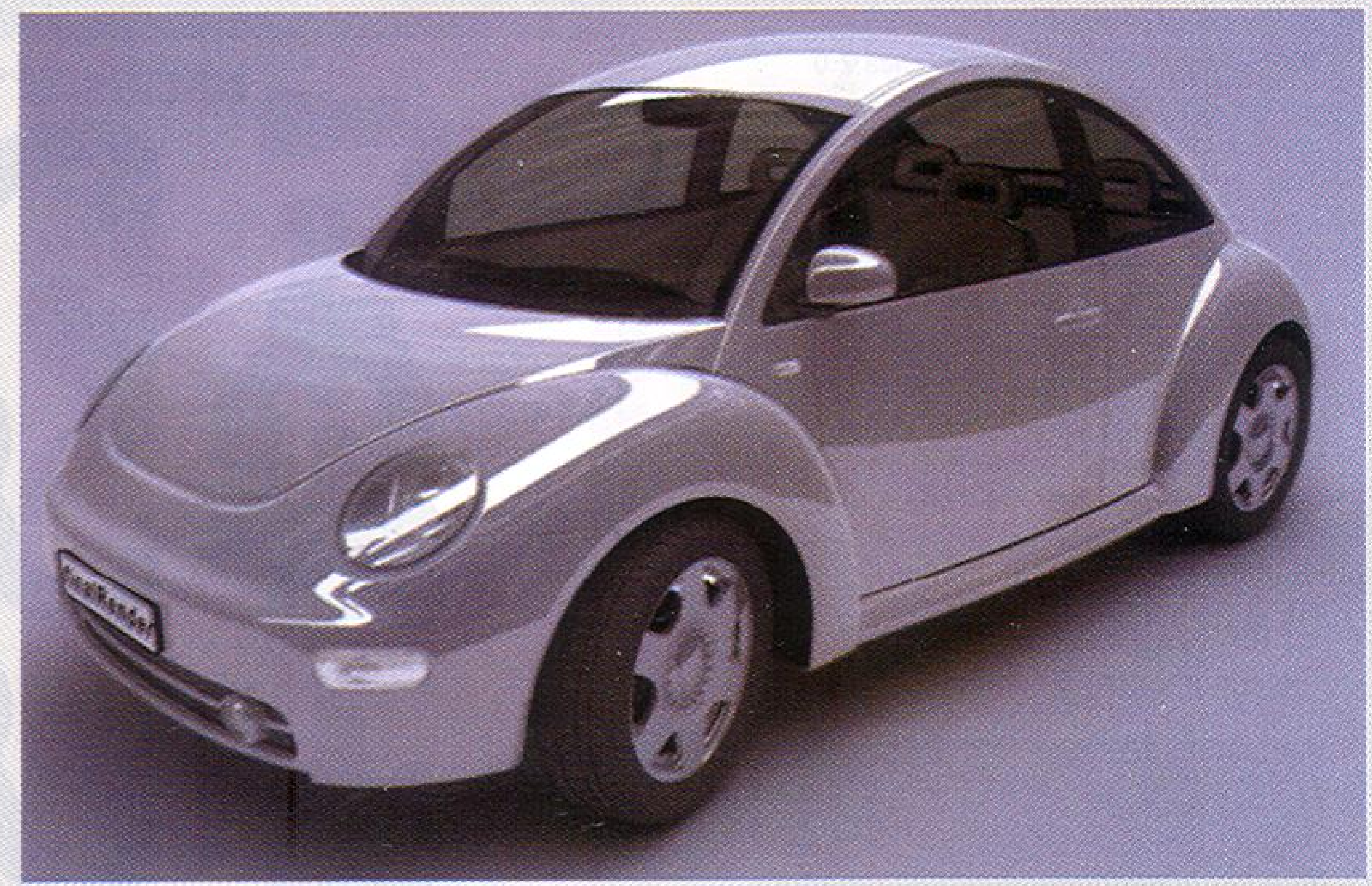
Randarea finală

Punctul central de la care pleacă Final Render este iluminarea globală, ce calculează distribuirea fluxului luminos în cadrul unei scene. Repartizarea energiei luminoase prin calcularea iluminării indirecte datorate fotonilor reflectați de obiecte conferă scenelor randate fotorealism, în multe din cazuri creațiile artificiale neputând fi deosebite de fotografii. Tot de realism ține și iluminarea HDRI sau image-based. Prezentă și în ultimele versiuni de Lightwave și Truespace, iluminarea image-based se bazează pe imagini HDRI (High Dynamic Range Images) în care valorile de luminozitate pentru fiecare pixel pot depăși limitele standard 0-255 (sau 0-1), putând fi folosite pentru a calcula fluxul luminos dintr-o scenă, ca și cum obiectele aflate în scenă ar face parte din imaginea HDRI.

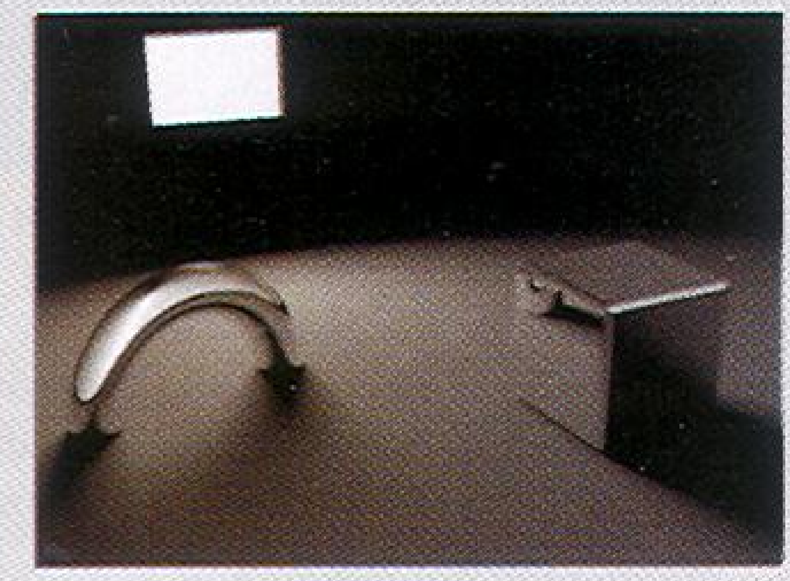
Sub-Surface Light Scattering (3S) este și ea o tehnologie de ultimă oră ce a fost integrată în Final Render, ea tratând matematic problema translucenței obiectelor. Implementarea ei face posibilă randarea unui obiect aflat într-un cub de gheață sau a pielii realiste a personajelor. În natură, lumina trece prin piele și este reflectată de stratul de mușchi de dedesubt, creând un efect subtil de translucență, care până la Final Render nu putea fi redat prin metode artificiale.

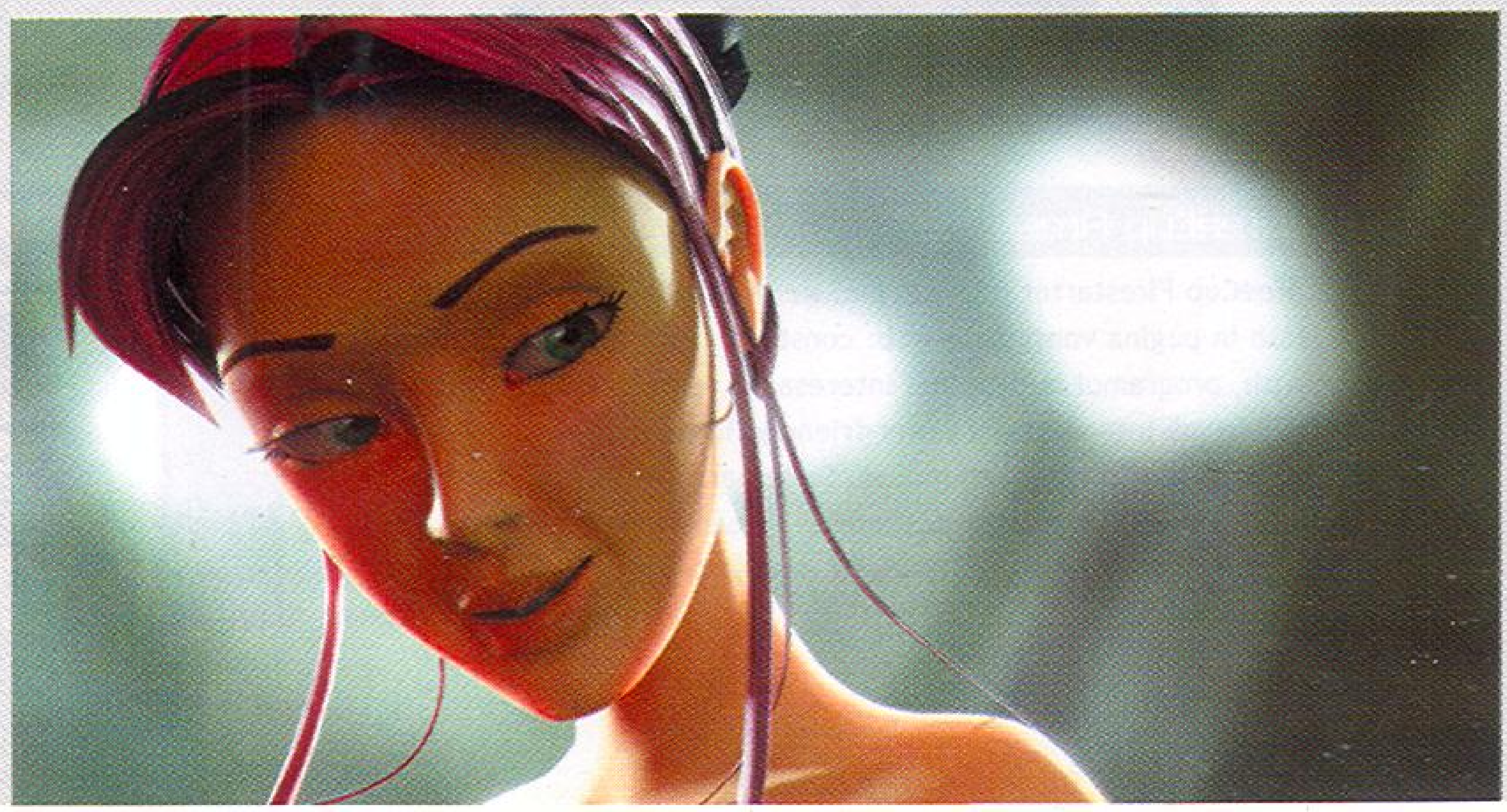
Gama de efecte și tehnologii nu se oprește aici: caustics, depth-of-field, area lights și soft shadows, antialiasing corect vizual și matematic pentru texturi, camere cu randare panoramică, fish-eye și circulară (la 360 de grade), imprimarea iluminării în texturi (în jocuri similar cu folosirea light-maps) și multe altele.

Cutia programului conține CD-ul cu plugin-ul, un manual de peste 200 de pagini care explică în detaliu fiecare caracteristică a plug-in-ului și un CD cu aproape o oră și jumătate de tutoriale video care vă transformă urgent într-un expert în materie de randare și iluminare. Nu mai trebuie decât să vă pricepeți la modelare și aranjarea scenei.









ATENȚIE:
Final Render Stage 0 folosește codul de subpixel antialiasing din Max 4.2, ceea ce înseamnă că nu poate fi folosit decât în această versiune.

Detalii	
Web	www.finalrender.com
Producător	Cebas GMBH
Distribuitor	N/A
Preț	

Aprecieri

(+)
- iluminare globală, iluminare HDRI, area light cilindrică, sub-surface light scattering, depth of field, texture baking
- mai rapid decât Brazil și alte programe de gen

(−)
- documentație exhaustivă

Detalii tehnice	
Procesor	>1GHz
Video	OpenGL >32 b
Memorie	>256Mb RAM
Hard disk	40Mb
Verdict	9.6

Axel 3D

Redactor: Adrian Dorobăţ

Web design-ul ia calea graficii tridimensionale





Software-ul dedicat creaţiei de content 3D pentru Internet nu prea a avut căutare, în principal pentru că mişcării 3D i-a pierit avântul, Internetul nefiind pregătit încă pentru transferul de fişiere de mari dimensiuni. Este adevărat că Macromedia a inclus în Director 8.5 posibilitatea de a crea content 3D pentru Internet, dar această opţiune se bazează pe programe exterioare prin intermediul unor plug-in-uri (cum este cel de legătură cu Max).

Intră în scenă Axel 3D: un set de unelte de modelare, animaţie şi integrare web unificate într-un singur pachet. Instrumentele de modelare sunt bazate pe poligoane, procesul propriu-zis bazându-se pe operaţii CSG (constructive solid geometry) între diverse primitive de bază şi extruziuni şi bevel-uri la nivel de poligon sau curbe spline. Operaţiile la nivel de pixel nu sunt dezvoltate foarte mult şi nici nu se aduce vorba de subdivision surfaces sau NURBS. Utilizatorii avansaţi le-ar putea simţi lipsa, însă programul este dedicat începătorilor şi simplificat încât să poată fi folosit de aceştia.

Sistemul de animaţie este şi el simplificat, dar bine pus la punct: include animaţie inverse kinematics (IK) şi forward kinematics (FK) bazată pe bones şi skinning, precum şi un sistem de particule cu posibilitatea de a detecta coliziunile.

Meniul Interaction oferă un mod simplu de a seta redimensionări, translaţii pe axe şi rotaţii, precum şi de a seta "poziţii" predefinite, de a schimba materialele şi de a adăuga hyperlink-uri. Odată ce unui obiect i-a fost adăugată o acţiune, ea apare în Interactivity Editor unde este simplu să i se adauge un eveniment declanşator de tip MouseOver sau MouseDown.

Fişierele finale (ASX) pot fi văzute de utilizator prin intermediul clientului Axel Player, printr-un plug-in de browser de 978k. Scenele finale nu depăşesc chiar şi în cazul unei complexităţi ridicate, 15-20k.

Detalii	
Web	www.mindavenue.com
Producător	MindAvenue
Distribuitor	N/A
Preţ	1200$

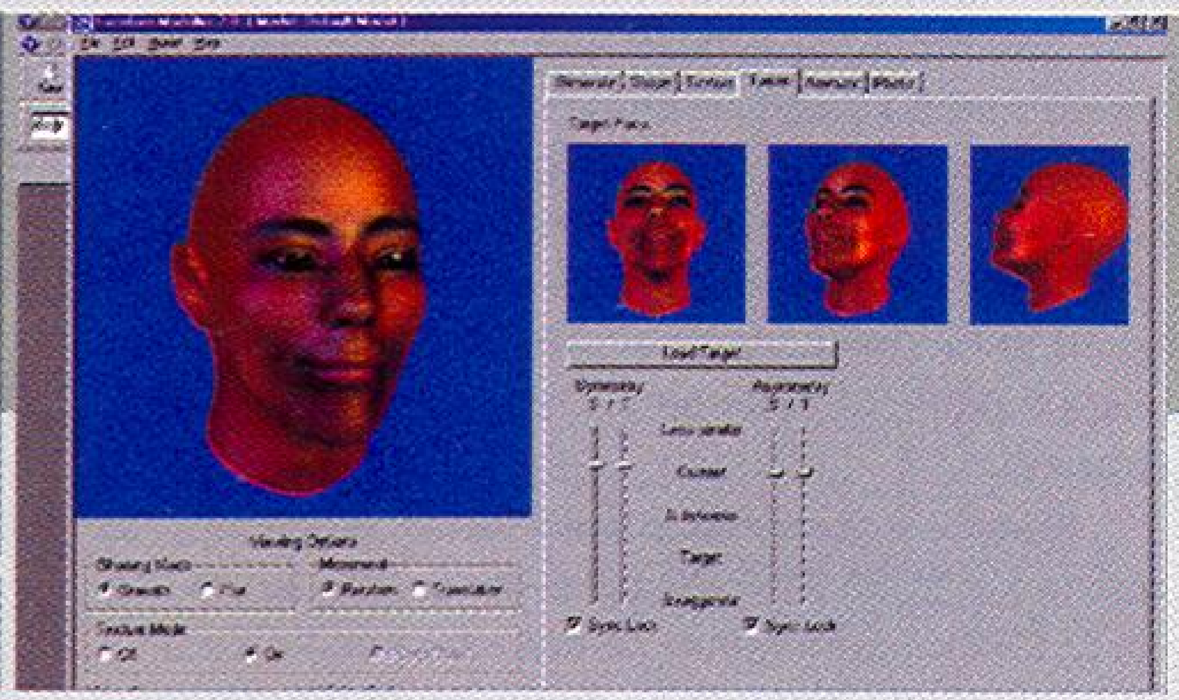
Aprecieri

+ animaţie IK şi FK
+ sistem de particule cu detectarea coliziunilor
- facilităţi de modelare reduse
- sistem de materiale primitiv
- nu suportă formate externe de fişiere

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium III 500MHz
Video	OpenGL 16Mb
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	120Mb
Verdict	8.9

FaceGen Modeller 2.0

Un program care poate face faţă realismului



Redactor: Adrian Dorobăţ

E posibil să mai fi spus asta, dar este extrem de complicat să creezi o faţă umană realistă într-un program de grafică 3D. Cu corpul poţi scăpa mai uşor: nu mulţi îi acordă foarte mare atenţie, şi, oricum, poţi ascunde defectele (sau chiar inexistenţa corpului) printr-un costum ciudat sau o pelerină. Dar figura umană este cea care atrage privirile şi cea care, în definitiv, individualizează un model, dar totodată este şi elementul cel mai greu de realizat. Poser 4 a venit parţial în întâmpinarea acestei probleme, însă nefiind centrat pe realizarea exclusivă a capului, numărul de opţiuni disponibile este relativ redus. În plus, optimizarea modelului era destul de dificilă: pentru a obţine un cap high-poly pe un corp cu număr mic de poligoane (low poly) trebuia decupată figura personajului din Poser şi lipită pe un alt corp.

Soluţia stătea se pare în compromis: Singular Inversion a ales această cale şi oferă FaceGen Modeller 2.0, un program care se specializează pe modelarea şi editarea de figuri umane 3D. Utilizarea este extrem de simplă şi se bazează pe manipularea extensivă de slidere, împărţite în diverse categorii. Cea mai importantă este după cum veţi vedea, dacă vă interesează programul, secţiunea Generate, unde puteţi stabili detaliile semnificative de gen sex (male/female), vârstă şi rasă. Chiar şi fără să vă pricepeţi absolut deloc la programe de acest gen (deşi FaceGen este foarte simplu de utilizat), tot veţi putea realiza ceva pe placul vostru apăsând repetat pe butonul Generate random. Nu trebuie decât să aveţi răbdare.

Oricum posibilităţile de personalizare sunt suficient de numeroase încât de la un model de bază să se poată obţine sute de varietăţi secundare. Lista de slidere pentru modificări are două subcategorii: simetrie şi asimetrie. Fiecare dintre acestea conţine peste 50 de slidere, dedicate elementelor ce compun figuri: ochi, nas, buze, frunte, pometi, bărbie, etc. Numai nasul are 10 doar pentru el. Cam tot atâtea slidere sunt atribuite texturării, care constituie cam singurul mod în care poate fi plasată o iluzie de păr pe capul 3D. Prin înnegrirea suprafeţelor se creează impresia că în locul respectiv sunt aglomerate fire foarte scurte de păr, putându-se semnifica barbă/mustaţă şi sprâncene. Însă dacă părul facial mai e cum mai e, cel capilar este pur şi simplu inexistent, deşi constituie un element extrem de important al personalizării unei figuri umane.

Se pot face scurte animaţii prin setarea de morphing targets şi se poate exporta animaţia sau modelul în format VRML, Wavefront (obj) sau Max (3ds). Singular Inversions oferă posibilitatea de a personaliza modele de capete 3D create în alte programe pentru a putea fi folosite în FaceGen, prin serviciul Custom Mesh (http://www.facegen.com/mesh_service.htm) sau de a crea capete 3D pe baza unei fotografii la http://www.facegen.com/photo_service.htm.

Cu FaceGen Modeller, Singular Inversions au dovedit că un program specializat poate fi mai util decât unul generalist şi au creat un instrument excelent.

Detalii	
Web	www.facegen.com
Producător	Singular Inversions
Distribuitor	N/A
Preţ	495$

Aprecieri

+ varietate uriaşă de feţe
+ export în majoritatea formatelor 3D disponibile
- găuri în meşe în cazul deformărilor extreme
- nu există posibilitatea de a adăuga păr

Detalii tehnice	
Procesor	800MHz+
Video	OpenGL 16Mb
Memorie	128Mb RAM
Hard disk	50Mb
Verdict	8.9

Trusa micului game-designer

Tot ce ai nevoie ca să creezi primul tău joc

Redactor: Adrian Dorobăț

Numărul celor care ar vrea să se implice în procesul de creație a unui joc este imens. Dintre aceștia, majoritatea au potențialul de a progresa din stadiul de băgători de seamă la cel de game designeri. Nu vă gândiți că game designerii și artiștii care lucrează la crearea unui joc sunt cine știe ce genii. Game designerii sunt indivizi obișnuiți, care la un moment dat au fost la fel de neștiutori ca mine sau ca voi. Tot ce vă trebuie pentru a deveni creatori de jocuri este imaginație și voință. O doză de talent ar fi utilă, însă ea poate fi înlocuită la o adică prin muncă grea și dedicație.

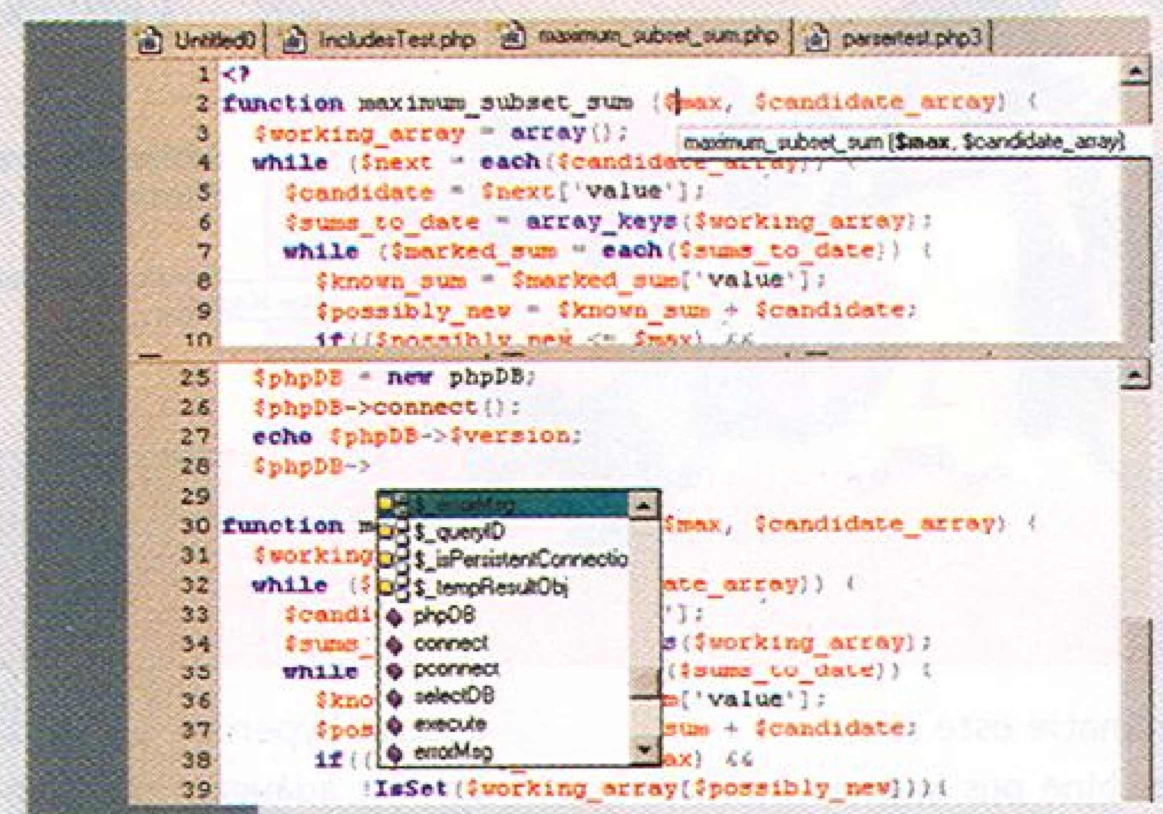
Hardware-ul necesar este la îndemâna oricui: orice calculator cu un procesor mai nou de Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, GeForce 2 MX sau mai performant și un monitor de 15" este perfect pentru acest gen de activitate. Problemele de care se lovesc în general creatorii de jocuri în devenire țin însă de domeniul software. Unii nu se pricep la programare, alții nu se descurcă pe partea de grafică, alții nu prea au ureche muzicală. Probabil de aceea jocurile de succes au fost realizate (cu unele excepții notabile cum este Battlecruiser-ul lui Derek Smart) nu de un om, ci de o echipă. În al doilea rând, majoritatea se plâng că prețurile programelor necesare sunt interdictive, și, în multe cazuri folosesc această scuză pentru a utiliza programe piratate. Dacă în scopul auto-educării această practică să-i zicem frauduloasă ar putea avea unele circumstanțe atenuante din punct de vedere etic, în momentul în care softul respectiv este folosit pentru realizarea unei aplicații comerciale acțiunea poate fi calificată drept necinstită și demnă de tot disprețul.

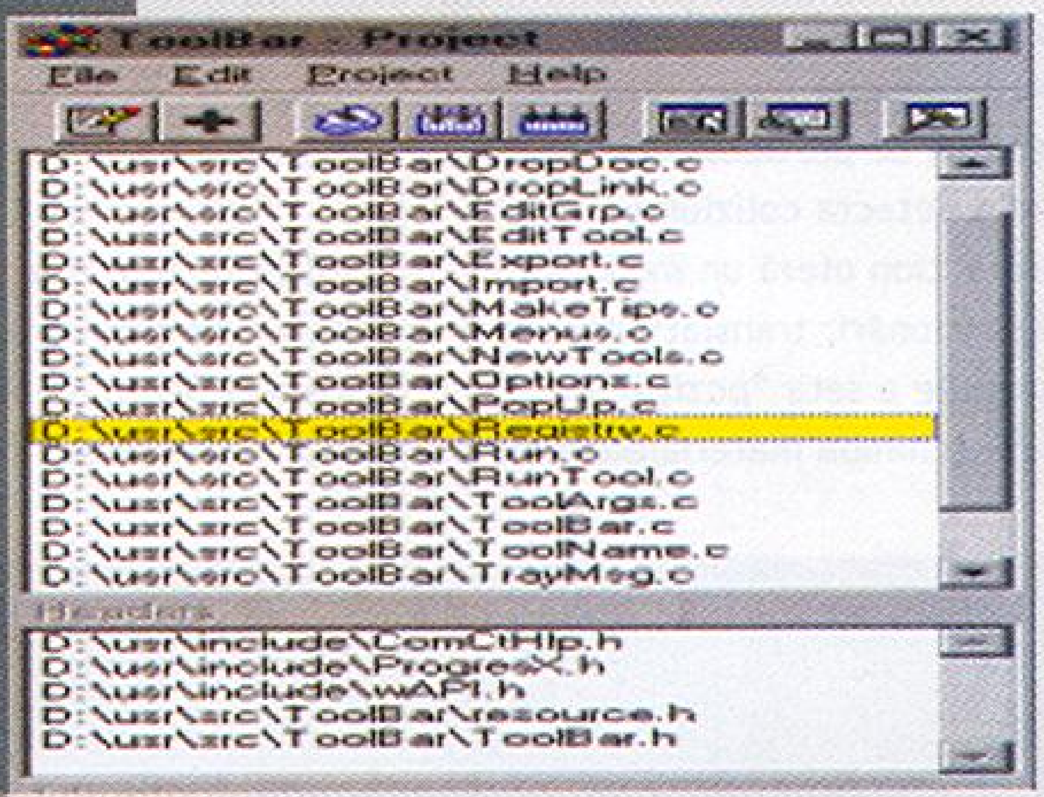
Pentru a evita aceste situații, ne-am gândit să alcătuim o "trusă a micului game-designer", care să conțină tot ce aveți nevoie pentru a face un joc dacă țineți neapărat, împărțită pe domeniile de rigoare: programare, grafică 2D, grafică 3D și muzică. Programe care nu te costă nici un ban, nu pentru că ar fi warez, ci pentru că fac parte din acea categorie denumită plastic de americani "freeware"-marfă gratuită. Iar în puținele cazuri cînd nu există nici un program gratuit care să facă treaba respectivă, am ales o alternativă comercială cu cel mai bun raport calitate-preț. Dincolo de acest ansamblu de unelte software esențiale, am pus la punct o selecție de "prefabricate" SDK-uri sau GDK-uri, pachete software care unesc toate elementele de mai sus. Ele au fost selectate și notate după mai multe criterii: după limbajul de programare pe care sunt bazate, după amploarea cunoștințelor de programare necesare, după genurile de jocuri la care poate fi aplicat, după amploarea documentației și multe alte criterii.

Să începem așadar cu instrumentele esențiale.

Programare

Programarea implică două metode: prima dintre ele ar fi să folosiți un editor oarecare de text și un compilator care funcționează în linie de comandă. Ca persoană care are doar cunoștințe de bază în domeniul programării, nu vă recomand această variantă, decât dacă sunteți programatori experți. Vă recomand în schimb cea de-a





doua cale, care este folosirea unui IDE (Integrated Development Environment), un mediu ce vă permite să vă concentrați pe codarea propriu-zisă și care vă vine adesea în ajutor prin corectarea codului, syntax highlighting și permite generarea de ferestre de dialog, meniuri, etc.

Pentru Python există Komodo, PyCrust, BlackAdder

Pentru C++ puteți folosi DevC++ (http://www.bloodshed.net/devcpp.html) sau VIDE (http://www.objectcentral.com/).

Java nu este cel mai recomandat limbaj pentru programarea de jocuri. E adevărat că are avantajul portabilității pe orice platformă, dar nu este foarte rapid, iar în jocuri rapiditatea codului este esențială. Dacă totuși vă atrage, cel mai bun IDE pentru Java este Forte (http://www.sun.com/forte/ffj/index.cgi), dezvoltat chiar de Sun Microsystems, dar mai puteți încerca și JCreator (http://www.jcreator.com/index.html). Ambele au nevoie de Java Developer Kit (JDK) pentru a funcționa.

Grafica 2D

În materie de game design, grafica 2D înseamnă artwork conceptual, care poate fi constituit și din desene scanate și retușate, sprite-uri, hărți și texturi. Opinia generală este că în acest domeniu nu există rival pentru Photoshop. Un lucru în mare parte adevărat: versiunea 6.0 este cea mai bună alegere de pe piață în momentul actual. Singura problemă este că nu sunt mulți cei care sunt dispuși să plătească peste 600$ pentru un astfel de program. Iar despre warez știți ce am discutat...

Cel mai important proiect freeware în materie de grafică 2D este indiscutabil GIMP (www.gimp.org). Numele vine de la GNU Image Manipulation Software, unde GNU



este denumirea generală a mișcării de licențiere freeware despre care puteți citi mai multe la www.gnu.org. La fel de puternic ca Photoshop, GIMP poate folosi filtre și plug-in-uri și are o mulțime de opțiuni interesante. Dezavantajele principale sunt interfața la care este greu să adaptezi și care incurajează un workflow straniu, precum și faptul că nu rulează decât pe Linux. Deh, dezavantajele programelor open-source.

O alternativă pentru Windows ar fi Pixia, un program freeware realizat de japonezul Isao Maruoka, program ce poate fi transferat de pe Internet de la adresa http://www.ab.wakwak.com/iknight/index.html. Suportă layere, filtre, diverse tipuri de pensule, efecte speciale, și este susținut pasional de fani.

Paint Shop Pro (www.jasc.com) este o soluție de compromis. Este un soft comercial ce se ridică la nivelul lui Photoshop, costă 99$, dar care poate fi folosit fără scrupule pentru 30 de zile fără a plăti nimic. Shareware-ul să trăiască, nu-i așa? Pixel32 (http://pixel32.box.sk/) este și el o soluție foarte bună, tot shareware și tot fără nici o limitare pentru 30 de zile.

Dacă nu vreți să vă faceți singuri texturile (și texturarea este un lucru serios) le puteți lua gata făcute de la una din următoarele adrese: www.freetextures.com, www.grsites.com/textures, www.grsites.com/textures/ sau http://www.3dcafe.com/asp/textures.asp.

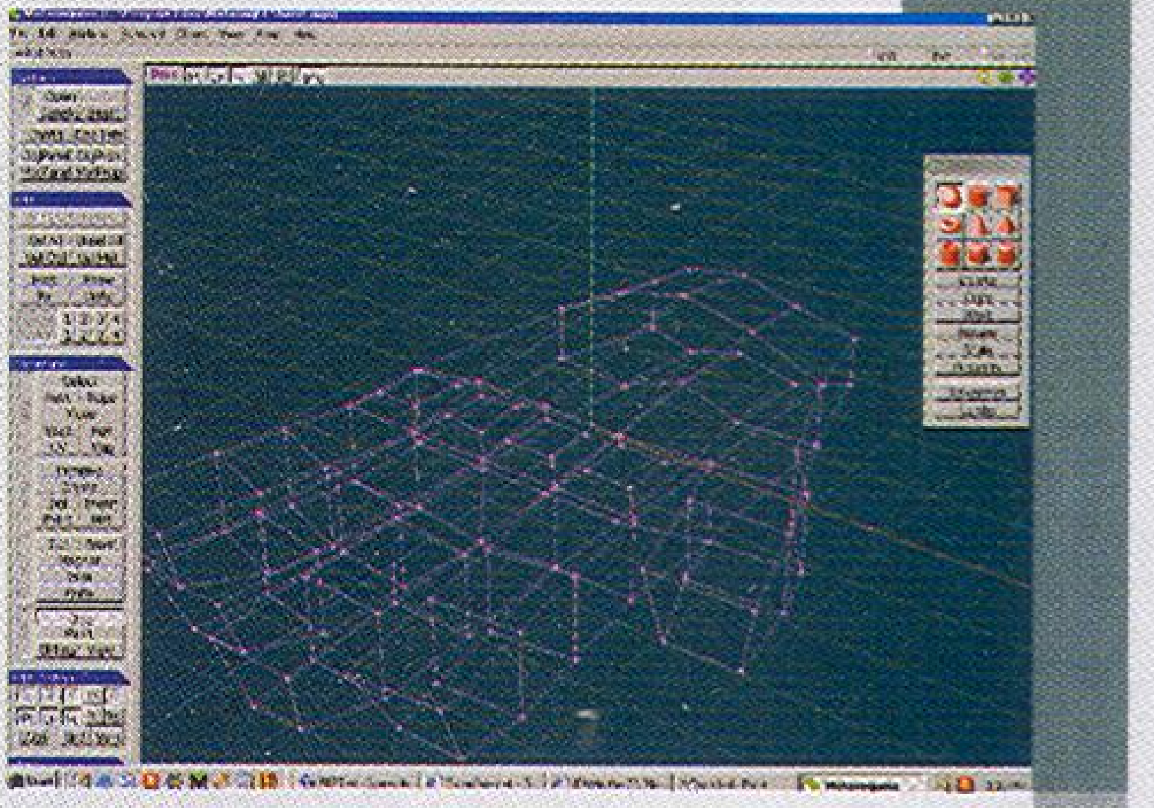
Există un segment special de software care se preocupă de texturarea modelelor 3D, implicând o serie de programe ce nu pot fi considerate nici 3D, nici 2D. Cel mai performant dintre acestea este Deep Paint 3D (versiunea cu Texture Weapons) care reușește și performanța de a costa vreo 1500$. Din fericire există o versiune demo pe



care o puteţi utiliza cu tupeu şi fără restricţii timp de 30 de zile. Deep Paint 3D permite pictarea direct pe modelul 3D (ca şi Bodypaint, dar cu diferenţa că vă lasă să salvaţi, ceea ce softul de la Maxxon nu permite). Modulul Texture Weapons include câteva instrumente foarte utile, cum ar fi Mercator UV şi V.A.M.P, care permit noi metode de texturare, ce simplifică mult skinning-ul personajelor organice. Pentru modelele non-organice (arme, maşini, clădiri) pot fi folosite plug-in-uri de Max gen Texporter (http://www.cuneytozdas.com/software/max/texporter/) sau Chilli Skinner (http://www.chilliweb.co.uk/chilliskinner/) sau utilitare stand-alone ca LithUnwrap (http://www.geocities.com/lithunwrap/), care exportă o proiecţie în plan a modelului, ce poate fi folosită pentru a crea texturile cu precizie într-unul din programele de grafică 2D.

Grafică 3D



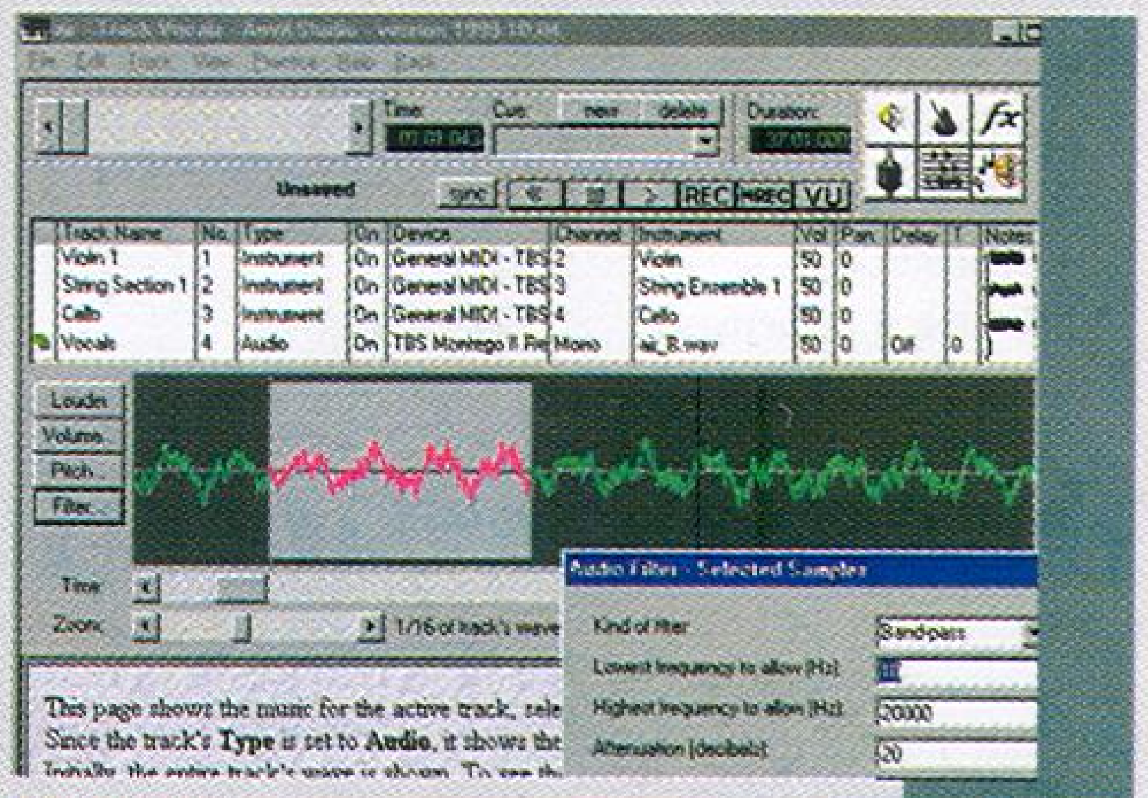


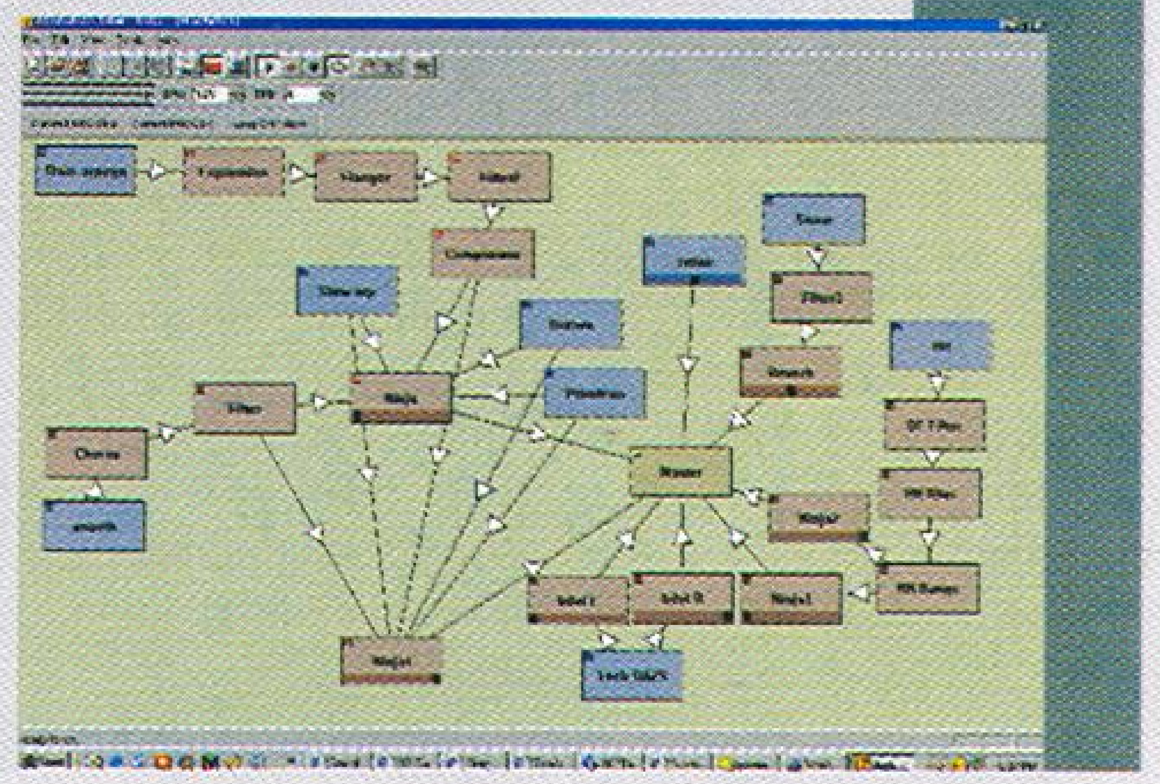
Pentru jocuri, grafica 3D se reduce la modelare şi animarea personajelor şi, eventual, realizarea unor filme introductive. Spre deosebire de secvenţele CGI, unde rezoluţia mare a modelelor este foarte importantă, modelarea se orientează către conceptul low-poly, care înseamnă personaje cu cât mai puţine poligoane, dar să arate cât mai bine posibil. În condiţiile în care un engine performant poate afişa între 20.000 şi 40.000 de poligoane per frame, este indicat ca personajele principale să aibă 2000-5000 de poligoane, iar cele secundare până în 1000. Pentru modelare, la nivelul cel mai primitiv se găsesc sPatch şi Hamapatch (http://www.eatonhand.com/images/spatch.htm), cel de-al doilea o variantă îmbunătăţită a primului, foarte bune pentru modelare organică, dar care au două defecte majore: sunt destul de greu de utilizat şi nu folosesc poligoane, ceea ce înseamnă că la export s-ar putea să vă daţi seama că personajul nu e atât de low-poly pe cât credeaţi. MetaSequoia LE (http://www1.sphere.ne.jp/mizno/main_e.html) este un modelator foarte bun, orientat pe Subdivision Surfaces (SDS), excelent pentru crearea de caractere organice, dar care suferă din cauza lipsei de documentare în engleză (documentaţia în japoneză este foarte bine pusă la punct, în schimb). Dacă tot suntem la japonezi, mai trebuie să menţionez seria de programe DOGA (http://www.doga.co.jp/english/english_t/products/) care nu numai că îţi permit să modelezi, dar te şi învaţă pe parcurs. Ele sunt shareware cu partea de render blocată, dar oricum nu aveţi nevoie de ea pentru jocuri. Expression Tools Shade (www.expressiontools.com) este şi el un modelator japonez foarte performant al cărui demo permite salvarea modelelor în format DXF. Pentru modelarea anorganică mai puteţi folosi şi o versiune mai veche a programului Amapi, ajuns freeware prin bunăvoinţa revistei InsideCG Magazine (http://www.insidecg.com/downloads.php) sau Truespace 1.0 ajuns freeware prin bunăvoinţa revistei PC Plus din Anglia (http://www.pcplus.co.uk/article.asp?id=8556). Milkshape (http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/index.html) este un soft de modelare şi animaţie cu un cerc larg de utilizatori, renumele său fiind justificat prin performanţele de vârf şi costul foarte scăzut (20$). Neînregistrat, el funcţionează foarte bine ca shareware. Animator este un program de modelare şi animaţie freeware, însă nu vă bizuiţi doar pe el pentru modelare. Opţiunile sunt foarte primitive. Nu excelent, dar ceva mai avansat este Aztec, pe care îl puteţi găsi în cadrul Sourceforge (http://sourceforge.net/projects/aztec/), laboratorul online de proiecte open source. Observaţi că nu includ printre modelatoare gmax-ul, deoarece acesta nu permite salvarea decât în formatul proprietar, fiind destinat a fi utilizat cu game pack-urile distribuite în viitor odată cu jocurile.

Un aspect important al modelării este că nu tot timpul veţi obţine modelul în formatul de care aveţi nevoie, astfel că va trebui să utilizaţi un convertor. O soluţie shareware foarte bună pentru această problemă este 3DWin (http://www.stmuc.com/thbaier/). În privinţa animaţiilor şi secvenţelor CGI, vă puteţi orienta către Blender (www.blender.nl), un program pe care l-aţi mai întâlnit în paginile revistei noastre, care nu numai că modelează, dar şi animează şi include şi un game construction kit, către Strata (www.strata.com) al cărui versiune 3.0.2 este gratuită sau către OpenFx (http://www.openfx.org), un proiect open source cam lăsat în paragină, dar care vă poate fi de ajutor.

Muzică şi sunet

Pe partea de muzică nu sunt foarte multe programe freeware performante, însă două nume trebuie luate neapărat în considerare: Anvil Studio (http://www.anvilstudio.com/) şi Buzz (www.buzzmachines.com). Primul este un sequencer orientat către MIDI, dar care poate exporta şi WAV, potrivit pentru cei care au o idee despre muzică şi sistemele de notare. Cel de-al doilea foloseşte o abordare modulară, ce seamănă cu programarea orientată pe obiecte. Generarea unei melodii se face prin aranjarea în scenă a unor "maşini": generatoare de sunet, filtre, etc, ce pot fi interconectate pentru a crea sunete ritmate, mai mult sau mai puţin melodice. Seamănă cu Rebirth sau Fruity Loops, dar are şi facilităţi de aranjare şi ierarhizare a sample-urilor ce trimit către programe gen New Beat Transmission sau Music Maker.





Să punem totul laolaltă

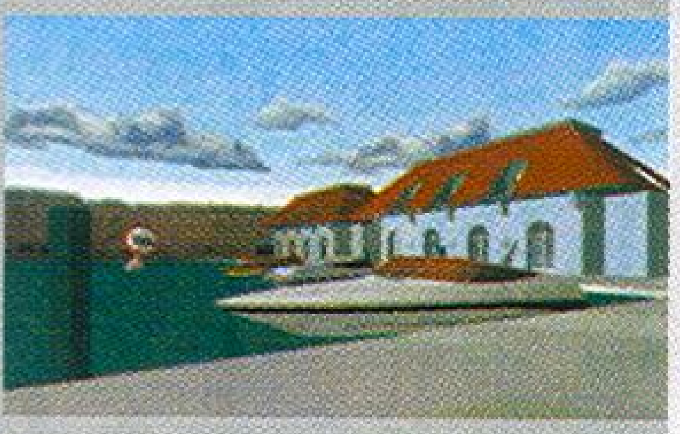
Pentru a uni programarea, grafica şi muzica într-un produs final care să fie demn de a fi numit joc, mai aveţi nevoie de un liant. Acest liant este constituit dintr-un mediu care interconectează toate elementele şi facilitează crearea şi funcţionarea jocului propriu-zis, mediu numit îndeobşte Software Development Kit (SDK) sau GDK, de la Game Development Kit. În continuare vă voi prezenta cele mai importante pachete software de acest tip, păstrând acelaşi criteriu fundamental de selectare: gratuitatea.

3D RAD









3D RAD, conform afirmaţiilor producătorilor nu este un SDK sau GDK, este un RAD (Rapid 3D aplication Development Tool). Prin extrapolare, pot afirma deci că 3D RAD este ceva mai mult decât un SDK, apropiindu-se mai mult de paradigma WYSIWYG. El foloseşte resursele deja făcute: modele, hărţi, niveluri, texturi, etc. pe care utilizatorul le organizează prin drag&drop în scenă, stabilind relaţii între ele. Printre opţiunile importante se numără randarea de efecte volumetrice, texturi animate, morphing real time şi la nivel de vertex, modul de sesizare a coliziunilor foarte performant, posibilitatea de a crea direct executabile, o bibliotecă generoasă de modele, scripturi, texturi şi scene. Nu are tocmai performanţe de vârf însă editoarele prietenoase, documentaţia bine pusă la punct şi evitarea programării directe pe cât posibil fac ca acest program să fie unul dintre cele mai atractive. Din păcate versiunea freeware este una destul de veche, care nu vă ajută foarte mult. Din fericire, versiunea cea mai nouă vă costă foarte puţin.

Detalii	
Web	www.3drad.com
Producător	3DRad
Versiune	4.1
Ultimul update	mai 2001
Genuri	nelimitat
Multiplayer	posibil
Tip grafică	3D
Programare	30%
Bazat pe	C++

Observaţii: Versiunea freeware este 2.9. Ultima versiune este 4.1. Cred că puteţi să faceţi diferenţa. Din fericire nu costă mare lucru să o achiziţionaţi pe cea nouă - 69$ - şi chiar că merită. În pagina de link-uri sunt prezentate peste 20 de proiecte finalizate sau în lucru care folosesc 3D Rad. Unele arată chiar bine.

Documentaţie:	●●●●
Elemente suplimentare:	●●●●
Apreciere:	●●●●●

Genesis 3D



Genesis 3D este unul dintre cele mai vechi proiecte open-source din domeniul game design-ului, din care au evoluat mai multe GDK-uri, și aș menționa aici Destiny 3D, Jet3D și WildTangent Web Driver, ultimele două prezentate separat. Genesis3D include suport pentru radiozitate, iluminare caustică precalculată și dinamica corpurilor rigide. Alte opțiuni importante sunt cer cu spherical mapping, texturare dinamică și medii cu ierarhie BSP. Documentația este bine pusă la punct, iar SDK-ul vine cu numeroase instrumente ajutătoare: un editor de niveluri, un editor de personaje, un packer de texturi și module de export pentru 3D Studio Max (doar 2.0 și 2.5 din păcate). Dacă vreți să faceți ceva cu ajutorul lui, cea mai bună soluție ar fi să folosiți Milkshape care poate exporta modele direct în formatul nativ Genesis 3D. Foarte bun pentru a învăța bazele, la început, Genesis 3D nu vă poate duce prea departe totuși, fiind în mod clar depășit.

Detalii	
Web	www.genesis3D.com
Producător	Eclipse Entertainment
Versiune	1.1
Ultimul update	noiembrie 2000
Genuri	nelimitat
Multiplayer	posibil, dar nu suportat în mod explicit
Tip grafică	3D
Programare	70%
Bazat pe	C++, DirectX 6.0

Observații: Proiectul Genesis3D a încetat la sfârșitul anului 2000. Engine-ul mai poate fi găsit încă sub forma Jet3D la http://sourceforge.net/projects/jetpp/. Recent a apărut și primul joc comercial realizat cu Genesis 3D, numit Ominous Horizons.

Documentație:	●●●
Elemente suplimentare:	●●●
Apreciere:	●●●●

Panard



Un GDK mediu cu tendințe de vârf din punct de vedere al performanțelor și dotărilor, are totuși câteva caracteristici interesante: oglinzi non recursive, texturi procedurale și suport pentru texturi animate, detectare a coliziunilor, sistem de particule, efecte volumetrice, suport pentru suprafețe curbe și altele asemenea. Pentru import/export există plugin-uri neoficiale pentru 3D Studio Max 4.

Detalii	
Web	www.panardvision.com
Producător	Oliver Brunet
Versiune	0.99a
Ultimul update	iunie 2001
Genuri	nelimitat, orientat către flight sims
Multiplayer	posibil
Tip grafică	3D
Programare	80%
Bazat pe	Delphi, DirectX 7

Observații: Autorul nu prea pare să își fi dat silința să își mai updateze proiectul, însă motorul are opțiuni atractive. Cu toate acestea, nu îl recomand cu foarte mare căldură, deoarece s-ar putea să fie o fundătură fără perspective.

Documentație:	●●
Elemente suplimentare:	●●
Apreciere:	●●●

DX-Creator



Bazat pe API-ul DirectX, DX-Creator folosește o versiune personalizată de BASIC pentru a genera jocuri bazate pe sprite-uri alte aplicații multimedia. Printre caracteristicile principale se numără animație automată și manuală, suport pentru hărți și tiles, motor de parallax scrolling, alpha blending, multiplayer în LAN și pe Internet, redarea de fișiere AVI, MIDI și WAV, rulare full-screen și în fereastră, precum și generarea de aplicații stand-alone, fără DLL-uri.

Majoritatea jocurilor incluse ca exemple în pachet sunt undeva între oribil și grotesc, dar asta nu spune mare lucru despre capacitățile programului, ci doar evidențiază lipsa totală de talent pe partea grafică a producătorilor. Programul are potențial, dar din păcate odată cu versiunea 2.0 se va schimba sintaxa, iar aplicațiile făcute cu versiunile mai vechi își vor pierde compatibilitatea cu programul-mamă. Avantajele sunt că partea de programare este și va rămâne simplă (cu siguranță mai simplă decât C++ sau Java) așa că dacă vă pricepeți la grafică, DX-Creator poate fi o soluție pentru realizarea unui joc "de unul singur". Dezavantajul principal este că produsul final va avea obligatoriu grafică 2D, într-o perioadă în care toată lumea se orientează către 3D.

Detalii	
Web	www.dx-creator.com
Producător	Terminus Software
Versiune	1.7
Ultimul update	august 2000
Genuri	arcade generic (jump'n'run, shoot'em'up)
Multiplayer	posibil, dar nu suportat
Tip grafică	2D, sprite-uri
Programare	80%
Bazat pe	Visual Basic, DirectX

Observații: Depășit grafic, însă nu grafica face un joc. Și se pot face și jocuri 2D care să atragă gamerii în această eră în care 3D-ul face legea. Idei să fie, că posibilități există.

Documentație:	●●●
Elemente suplimentare:	●
Apreciere:	●●●

Morphit 3D



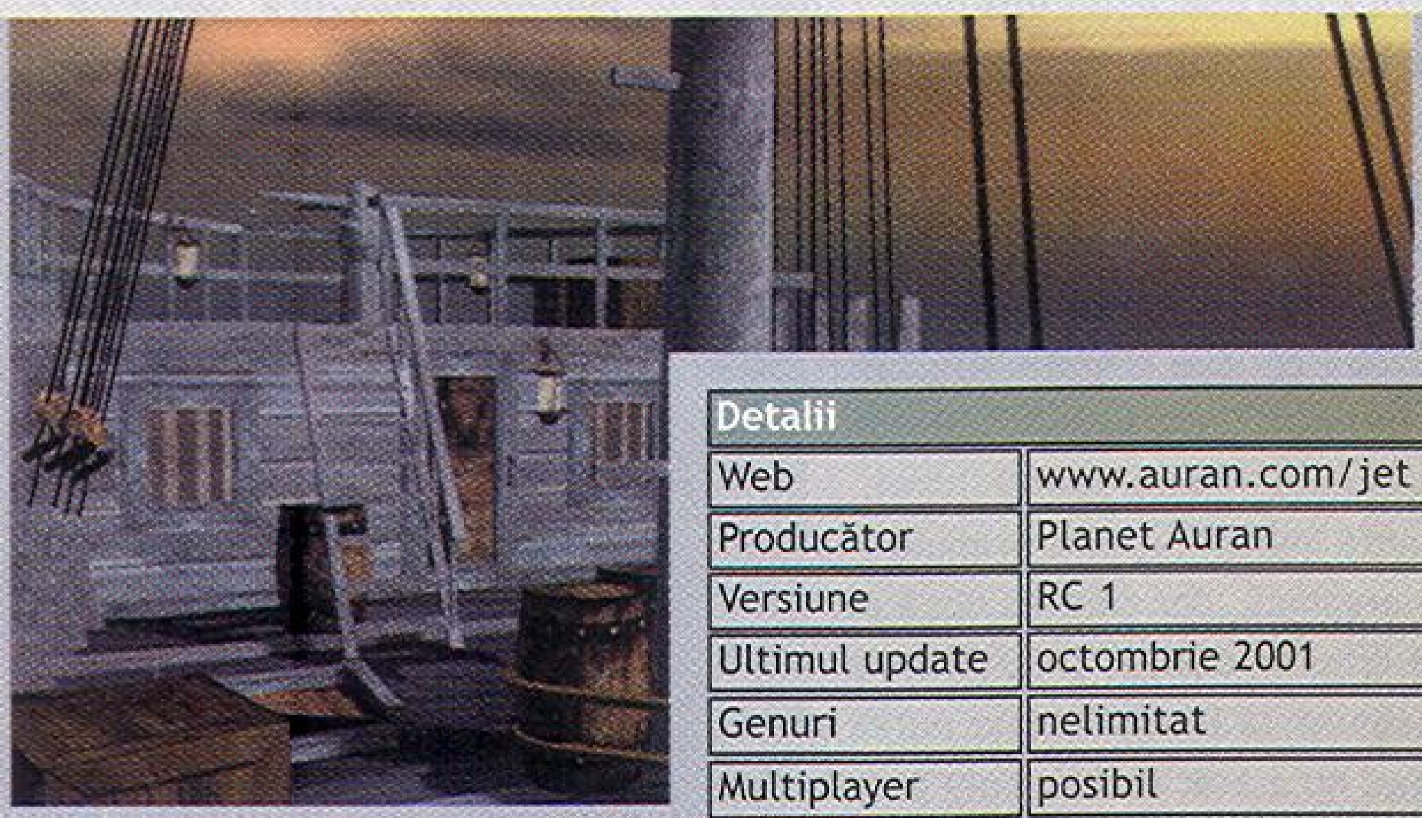
Morphit 3D este un pachet compus dintr-un editor (World Builder) și motorul Virtual Reality, care se laudă cu tehnologia PRIRR (Photo Realistic Interactive Real-Time Rendering) și o mulțime de funcționalități de ultimă oră, cum ar fi suportul pentru DirectX 8.0a. Cunoștințele de programare necesare pentru a-l folosi sunt foarte reduse, el funcționând pe aceleași principii WYSIWYG ca și 3DRAD. Editorul este foarte performant, un joc simplist putând fi creat doar cu ajutorul mouse-ului. Firește că pentru o mai mare complexitate trebuie făcut și scripting, însă acesta este la un nivel care nu presupune posedarea unei diplome de programator de către cel dornic să creeze un joc. Proiectele la care se lucrează cu ajutorul lui sunt numeroase, iar după introducerea unor convertoare pentru arhitectura de nivel din Half Life, au apărut și nelipsitele încercări de a recreea CounterStrike puțin mai altfel.

Detalii	
Web	www.3dstate.com/developers
Producător	3D State
Versiune	5.6
Ultimul update	octombrie 2001
Genuri	nelimitat
Multiplayer	posibil
Tip grafică	3D
Programare	50%
Bazat pe	C++

Observații: Aceeași situație ca în cazul 3DRAD, versiunea 3.9, mai veche și mai neperformantă, este gratuită. Cea nouă, 5.6, costă 49$, mai puțin decât ultima de la 3DRAD. Utilizarea în scopuri comerciale trebuie remunerată cu aproape 400$.

Documentație:	●●●●
Elemente suplimentare:	●●●●
Apreciere:	●●●●●

Auran Jet



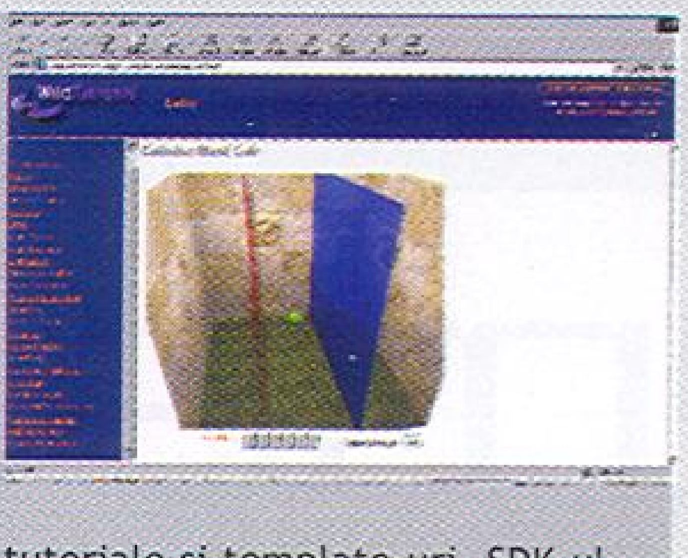
Un GDK foarte bine pus la punct cu documentație extensivă și numeroase tutoriale utile, Auran Jet are deja o comunitate de peste 5000 de utilizatori și există trei proiecte importante în derulare bazate pe el. Primește puncte pentru includerea unor rutine de AI și de plug-in-uri de export pentru 3D Studio Max, însă are și o bilă neagră pentru lipsa unui editor personalizat de nivele. Mi s-a părut cel mai interesant dintre toate până în momentul în care mi-am dat seama de cât de multă programare trebuie să știi ca să îl folosești. Poate că este un punct de vedere subiectiv, însă opinia mea este că procesul de creație a unui joc ar trebui să fie la îndemâna oricui, ca și gastronomia. Îți iese ceva mai bun sau mai prost, dar măcar îți iese. Așa că nu vă recomand să vă orientați către această alternativă decât dacă vă considerați pricepuți la programare.

Detalii	
Web	www.auran.com/jet
Producător	Planet Auran
Versiune	RC 1
Ultimul update	octombrie 2001
Genuri	nelimitat
Multiplayer	posibil
Tip grafică	3D
Programare	90%
Bazat pe	C++

Observații: Există 3 proiecte care îl folosesc deja: Trainz, un simulator de trenuri, Project Hârn, un adventure și Excalibur, un RPG. Deși folosirea GDK-ului pentru proiecte personale și non-comerciale este gratuită, pentru utilizarea sa comercială va trebui plătită o licență.

Documentație:	●●●●
Elemente suplimentare:	●●●
Apreciere:	●●●

Wild Tangent Web Driver



Wild Tangent a achiziționat tehnologia Genesis 3D de la Eclipse Entertainment, a îmbunătățit-o și a adaptat-o pentru web. Documentația este excelentă, editorul de niveluri extrem de pritenos, chiar dacă este încă în stadiul de beta. Cu numeroase tutoriale și template-uri, SDK-ul WebDriver vă poate ajuta să pășiți cu dreptul în lumea creatorilor de jocuri. Și nu creează doar jocuri, ci și screen-savere sau vizualizatoare pentru WinAmp. Vizitați-le site-ul să vedeți de ce este în stare engine-ul și veți fi convinși să încercați să îl folosiți. Printre utilitarele care merită pomenite se numără în afară de editorul de niveluri, plug-in-uri de export pentru ultimele versiuni de Maya și 3D Studio Max, precum și un Multiplayer Toolkit care simplifică remarcabil managementul părții de multiplayer online.

Detalii	
Web	http://www.wildtangent.com/developer
Producător	Wild Tangent
Versiune	2.0
Ultimul update	septembrie 2001
Genuri	nelimitat
Multiplayer	da
Tip grafică	în principal 3D, dar nu numai
Programare	70%
Bazat pe	Java, DirectX 7.0

Documentație:	●●●●●
Elemente suplimentare:	●●●
Apreciere:	●●●●●

Observații: Deși download-ul și utilizarea sunt gratuite, publicarea jocului este restricționată. Dar ca exercițiu de creație nu poate strica, și atâta timp cât le folosiți în scopuri non-comerciale, cum ar fi realizarea unui portofoliu, nu o să vă ia nimeni capul.

Crystal Space



Destinat inițial pentru Linux, acest GDK open source a cucerit un număr destul de mare de utilizatori, și există deja câteva proiecte în desfășurare care îl utilizează. Suportă 6DOF (șase grade de libertate), alpha blending, texturi procedurale și nonrectangulare, radiozitate, ceață volumetrică, halo-uri, scripting, folosind Python sau alte limbaje. Poate fi utilizat cu DirectX (doar 7.0 din păcate, se lucrează la un driver pentru 8.0), OpenGl și Glide. Include un modul de generare a terenurilor și poate importa formatele cele mai importante de meșe pentru a fi folosite intern. De asemenea, pot fi folosite majoritatea formatelor de sunet de ultimă oră, inclusiv MP3 și Ogg VORBIS. Are o portabilitate foarte ridicată, însă din păcate este tras mult în jos de documentația care acoperă doar strictul necesar și lipsa unui număr mare de tutoriale, cele incluse în documentația online fiind foarte încâlcite și nu tocmai prietenoase cu începătorii. Părerea mea.

Detalii	
Web	http://crystal.linuxgames.com
Producător	Jorrit Tyberghein
Versiune	0.90r001
Ultimul update	octombrie 2001
Genuri	nelimitat
Multiplayer	da
Tip grafică	3D
Programare	80%
Bazat pe	C++

Documentație:	●●●
Elemente suplimentare:	●●●
Apreciere:	●●●●

O comunitate foarte numeroasă, jocuri în curs de dezvoltare și alte avantaje. Singura problemă este că trebuie să vă pricepeți serios la programarea în C++ și/sau la scripting din Python sau alt limbaj de programare.

Concluzie

Engine-urile 3D câștigă tot mai mult teren în fața celor 2D. Totodată grafica și efectele speciale capătă tot mai multă atenție, în defavoarea ideii și gameplay-ului. Majoritatea jocurilor interesante din ultima vreme au venit de la studiouri independente care nu au intrat încă în rutina caracteristică deja firmelor mari. E o perioadă propice pentru a vă apuca serios de creația de jocuri. Învățați programare, că nu strică și nu puteți să faceți mai nimic fără ea și alegeți una dintre alternativele prezentate.

Interviu cu Ștefan "Karg" Dicu



Pentru a completa acest articol am decis să cerem o opinie și de la un game designer autodidact, cu experiență, care a activat în domeniu fără a fi afiliat vreuneia dintre firmele românești (Ubi Soft, FunLabs): Ștefan Dicu, un nume cunoscut în cercul restrâns al game-designer-ilor din România, moderator al "The Workshop", secțiunea de coding, game design și web design de pe forumul Computer Games.

Îmi poți da o definiție a sintagmei "game designer"?

Ș.D.: Responsabilul cu ideea. Mânuitorul creionului și al editorului de texte. Utilizatorul dibaci al editorului de nivele. Într-un final, cel care atribuie sens tehnologiei. Așadar, avem tehnologia într-o cratiță și ideile în alta, condimente în borcane. Game designer-ul e utilizatorul profesionist al lingurii în obținerea mâncării finale. Sau poate că e mai bine de spus altfel. Ești un home user amărât, dar ai un encoder de MP3-uri beton, vârful tehnologiei, e optimizat pentru MMX, 3DNow!, SSE, SSE2, dar are un mare neajuns. Funcționează doar în linie de comandă. Și trebuie să scrii două rânduri de opțiuni ca să pornească. Și poate nici nu va porni, pentru că ai greșit un mic amănunt. Game designerul e un frontend, un GUI, o interfață. El face ca lucrurile să meargă lin în prezentarea tehnologiei către jucător. Gamer, meet the engine. Engine, meet the gamer. How do you do? How do you do.

Când te-ai implicat în game-design?

Ș.D.: În perioada de aur a calculatoarelor, pe vremea Spectrumului, ocupația mea era să mă joc și să fac jocuri. Nu în mod profesionist, ci doar de plăcere, din plăcerea de a crea o lume virtuală și de a o întreține. Prima (și probabil și ultima) încercare de implicare profesionistă în game design a fost în proiectul independent Pure Power, un joc de tactică în timp real, unde, pe lângă sarcinile de programator și de artist 3D, am avut și responsabilitatea dezvoltării universului Pure Power. Nu pot spune că a fost un succes, dar nici un eșec - singura problemă fiind că ideile nu s-au putut materializa complet din cauza lipsei suportului tehnologic. Dar pot spune că a fost o perioadă în care am învățat mult despre ceea ce înseamnă game design.

Ce trebuie să știe un creator de jocuri?

Ș.D.: Mă tem că sintagma "creator de jocuri" a devenit... legendă. Se potrivește, mai degrabă, pentru mijlocul anilor '90 și este expresia unei profunde nostalgii față de cei care scoteau minuni dintre cauciucurile unui garaj. E drept, acele legende, creatorii mitici de jocuri supraviețuiesc și acum. Îngropați în hârțoage sau prăfuiți de uitare. Își aduce aminte cineva de Mike Follin? Creatorul de jocuri mitic ar fi trebuit sa fie omul enciclopedic, care să devoreze SF-uri și filozofii în timp ce fluierând dictează direct cod-mașină iar cu degetele scrie deja documentul de design și scenariul pentru URMĂTORUL joc. Trecând în registrul serios, se vorbește despre o echipă și se folosește o echipă de game design-eri pentru orice joc modern. Oricare dintre ei are nevoie de creativitate, obișnuința de a pune cuvintele în propoziții și propozițiile în fraze, care să compună un document de design, un scenariu sau un dialog, comunicativitate - restul echipei trebuie să înțeleagă ce are de făcut și un minim de cunoștințe tehnice, atât cât să facă diferența între C și Pascal.

Se poate crea un joc de unul singur?

Ș.D.: Da, dar într-un timp nerezonabil - de ordinul a 3-4 ani. Altfel, nu. Cel puțin nu un joc comercial actual. Iată de ce un lup singuratic trebuie să fie mai întâi un programator și abia apoi un artist și un scriitor. Pentru că degeaba ai idei, daca n-ai un editor de niveluri. Și este valabil și pentru cei care fac mod-uri.

Care este varianta de preferat: un engine "de-a gata" sau unul făcut in-house? De ce?

Ș.D.: Un engine "de-a gata" are avantajul că este deja testat, are deja suport și probabil comunitate de trepăduși care îl folosesc și numai bun pentru a opera mici modificări pe ici pe colo. Dezavantajul este că îți trebuie un timp să te obișnuiești cu sursele (de la 1 lună la 6 luni) și s-ar putea să nu fie scris după "gustul" tău de programator (clasele nu au C în față, variabilele urmează notația ungară, etc.). Un engine făcut in-house are avantajul că știi exact ce este în el, știi exact la ce folosește și este scris după gustul tău. Dezavantajul este testarea lui, un lucru care ia mult timp, e migălos și incomod pentru resursele de care dispune o echipă. Din experiență spun că aș prefera să iau un engine gata făcut și să îl modific după gusturile mele, decât să (mai) fac un engine din nimic.

Cum privești GDK-urile freeware și open source?

Ș.D.: Sunt OK din punctul meu de vedere. Sub umbrela open source se dezvoltă multe lucruri bune așa că merită încercate. Nu am rețineri în a folosi surse open sau free pentru un joc și în a release-ui propriile mele surse free, din simplul motiv că tehnologia nu face doi bani fără idee. Desigur, este o atitudine care nu este pe plac celor care fac afaceri cu jocuri. Însă pot spune că agreez modelul de a vinde grafica și ideea unui joc cu $40 și a lăsa apoi sursele free. Amintiți-vă, totuși, că IBM, Sun și Inprise patronează proiecte open source. Și, la o adică, open source nu înseamnă neapărat gratis. Uf.

În ce stadiu se află engine-ul Pure Power?

Ș.D.: Engine-ul Pure Power este încă în curs de dezvoltare. Din cauza multelor și măruntelor probleme apărute, am considerat că este mai bine să lăsăm open source sursele engine-ului. Comunitate de programatori interesată de engine-ul PP există, așa că... În versiunea curentă, 0.7.1, lipsește complet AI-ul și mă bazez pe comunitatea mai sus amintită că va reuși să facă ceea ce noi am tărăgănat vreme de câtiva ani. În rest, există o arhitectură flexibilă, gata să fie pusă la treabă și editoare cu care se poate modifica orice aspect al engine-ului. Sursele pot fi luate de la http://sourceforge.net/projects/pptactical. Pe lângă surse, proiectul vine cu documentații (de design), executabile, un pachet media (sprite-uri, grafică, sunet) și, evident, suportul tehnic oferit de comunitate.

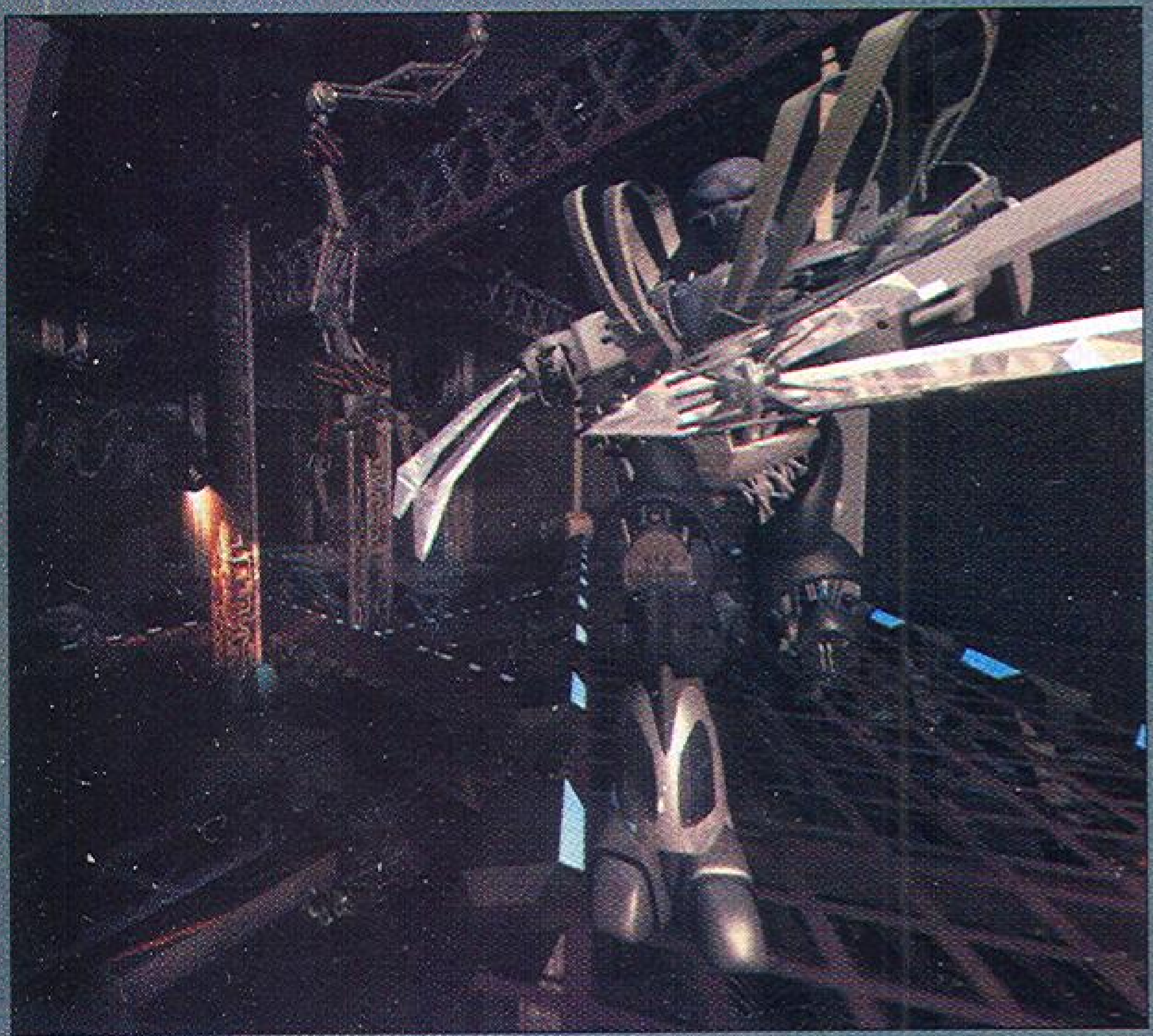
Ce proiecte de viitor ai?

Ș.D.: Greu de spus. Nici măcar mâine nu știu ce mă așteaptă... Altfel, voi continua să dezvolt universul Pure Power, în speranța că voi avea și suportul engine-ului cândva pentru a "comite" jocul. Dar nu promit nimic.

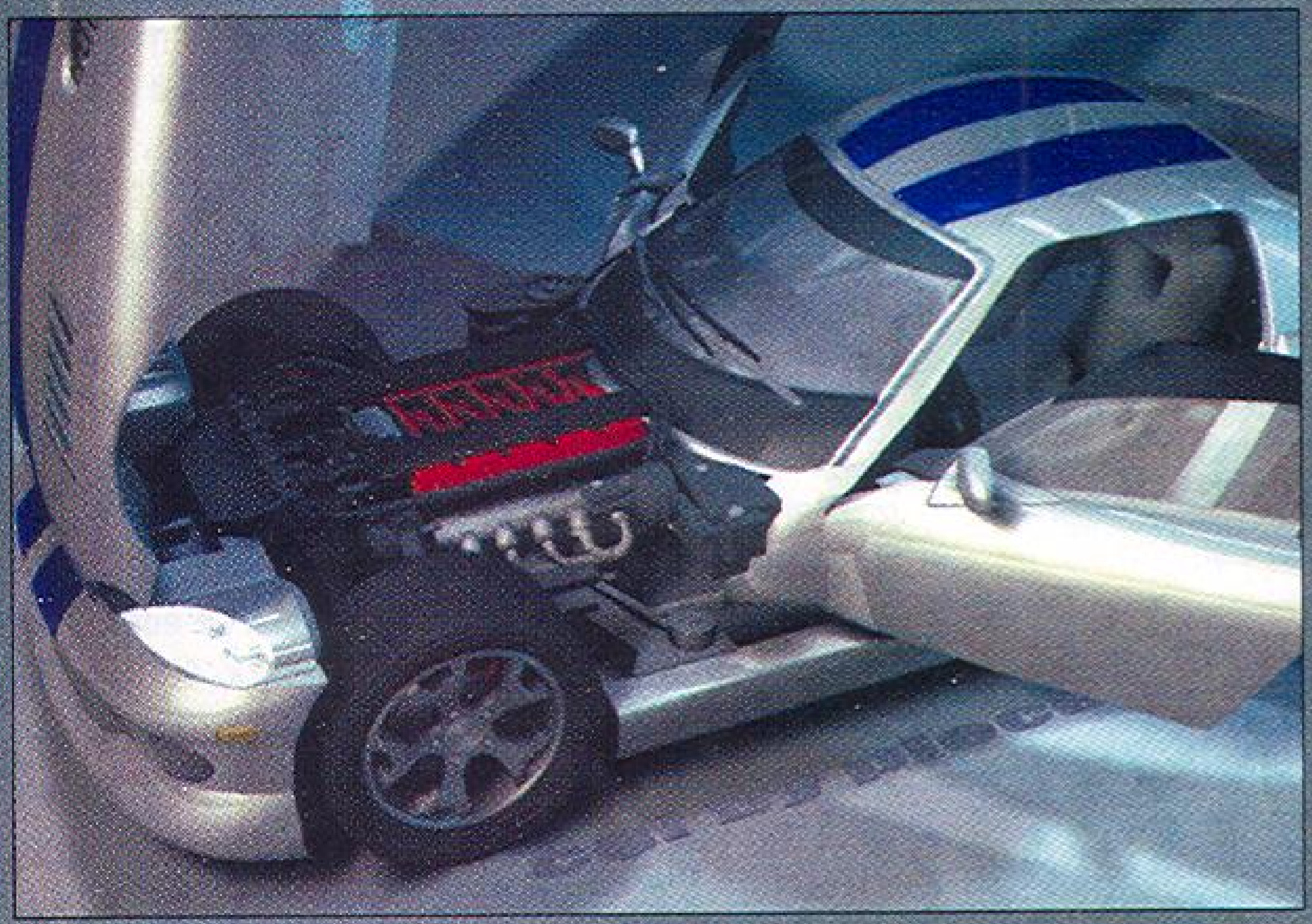
Pure Power Tactical Engine este disponibil la http://sourceforge.net/projects/pptactical și are următoarele caracteristici:

- engine 2D pentru jocuri de strategie/tactică
- limbaj de bază: C++
- platforme: Windows
- API: DirectX, dar nu este legat exclusiv de el
- compilator: necesită Borland C++Builder pentru compilare
- arhitectura flexibilă
- editoare
- sistem de clase GUI scris profesionist
- nu există AI implementat (încă)

Galerii Xtreme





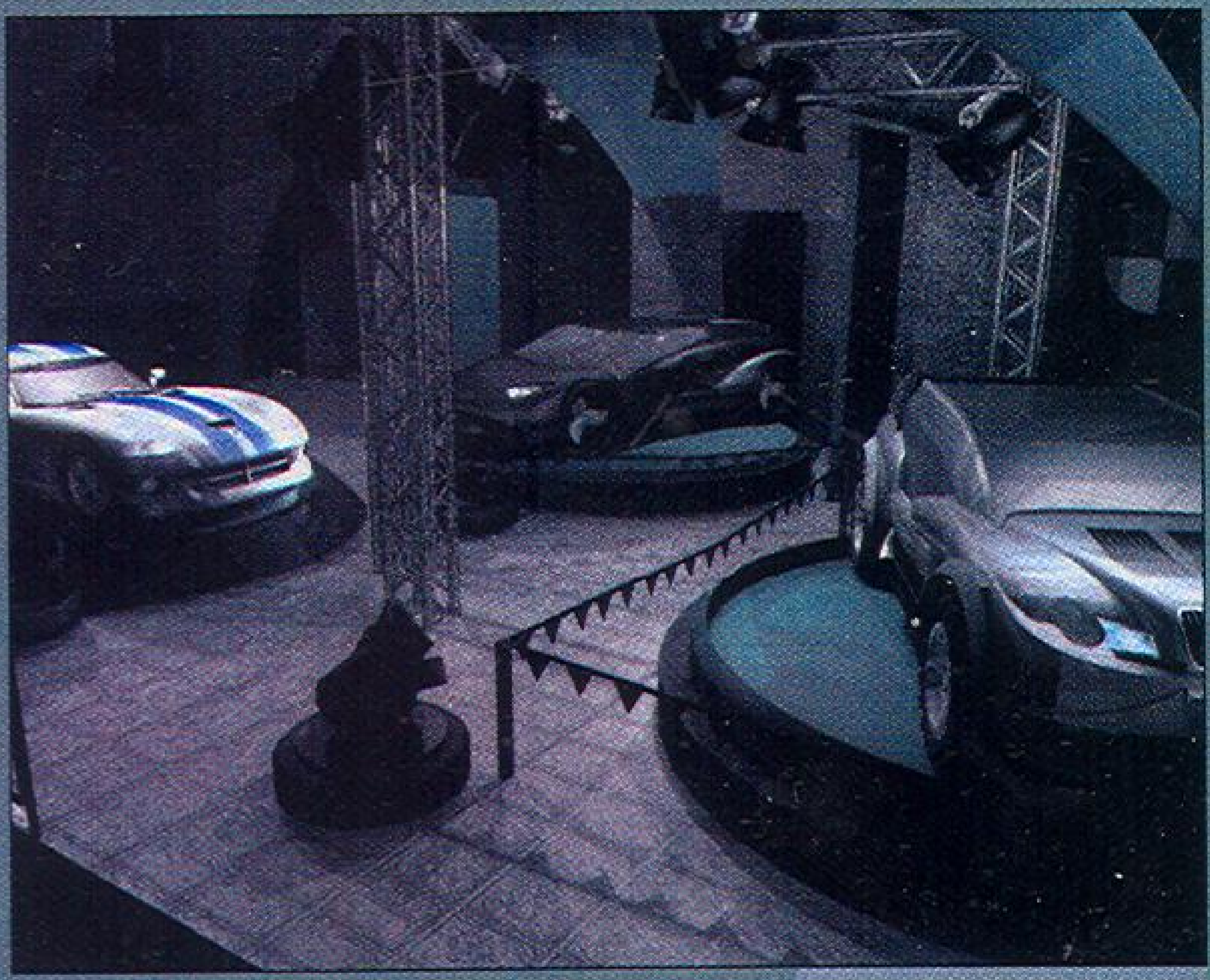


Silviu Badea

pieceMkr@ziplip.com

Sliviu Badea şi Ştefan Giurgiu compun echipa care a câştigat marele (şi singurul) premiu la concursul trecut sub pseudonimele pieceMaker şi Max the Fire Raven. Silviu ne surprinde din nou în mod plăcut cu o serie de imagini cărora li se pot găsi fireşte defecte, dar care sunt mult mai bine realizate decât majoritatea celor pe care le primim de obicei. "Blademaster" este puţin cam haotică iar "Expo" suferă puţin din cauza texturilor. Maşinile arată foarte bine, deşi am oarecare dubii în privinţa funcţionalităţii lor... :P

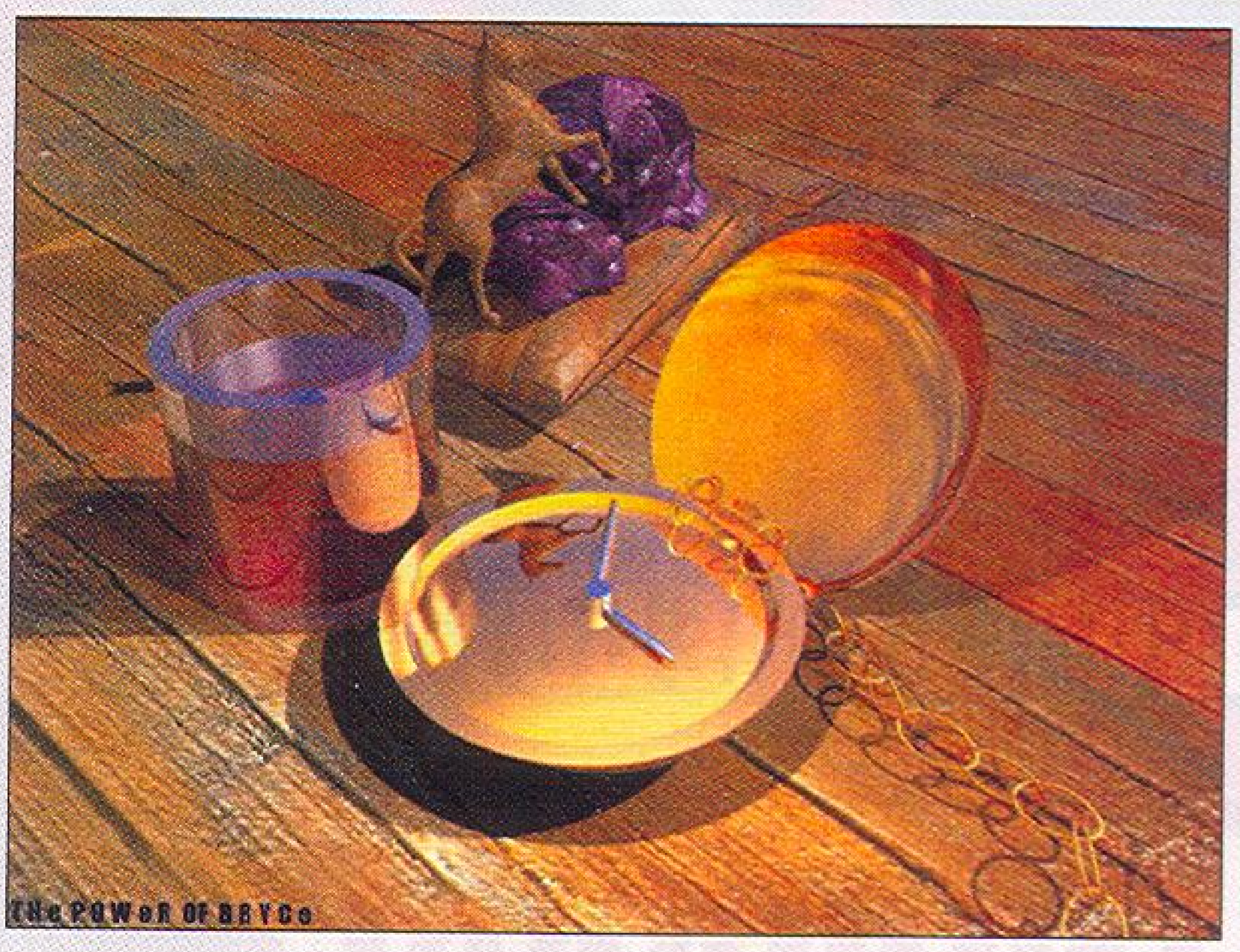




Filip Stamate

stamate_filip@yahoo.com

Deși numită "The Power of Bryce", imaginea cu calul, ceasul și paharul nu pune deloc în valoare puterea Bryce-ului, care este cea de a realiza peisaje mai mult sau mai puțin realiste. Deși am văzut câteva compoziții non-peisagistice excelente realizate cu ajutorul lui, pot afirma cu mâna pe inimă că nu este deloc instrumentul potrivit pentru altceva în afară de peisaje. Cea de-a doua imagine, cu lucrurile care există doar în imaginație mi-a atras atenția, deși nu îmi dau seama de ce: obiectele respective ar face bine să rămână doar în imaginație, deoarece în realitate ar fi niște rebuturi sau exemplare stranii de nouveau art în sticlă.



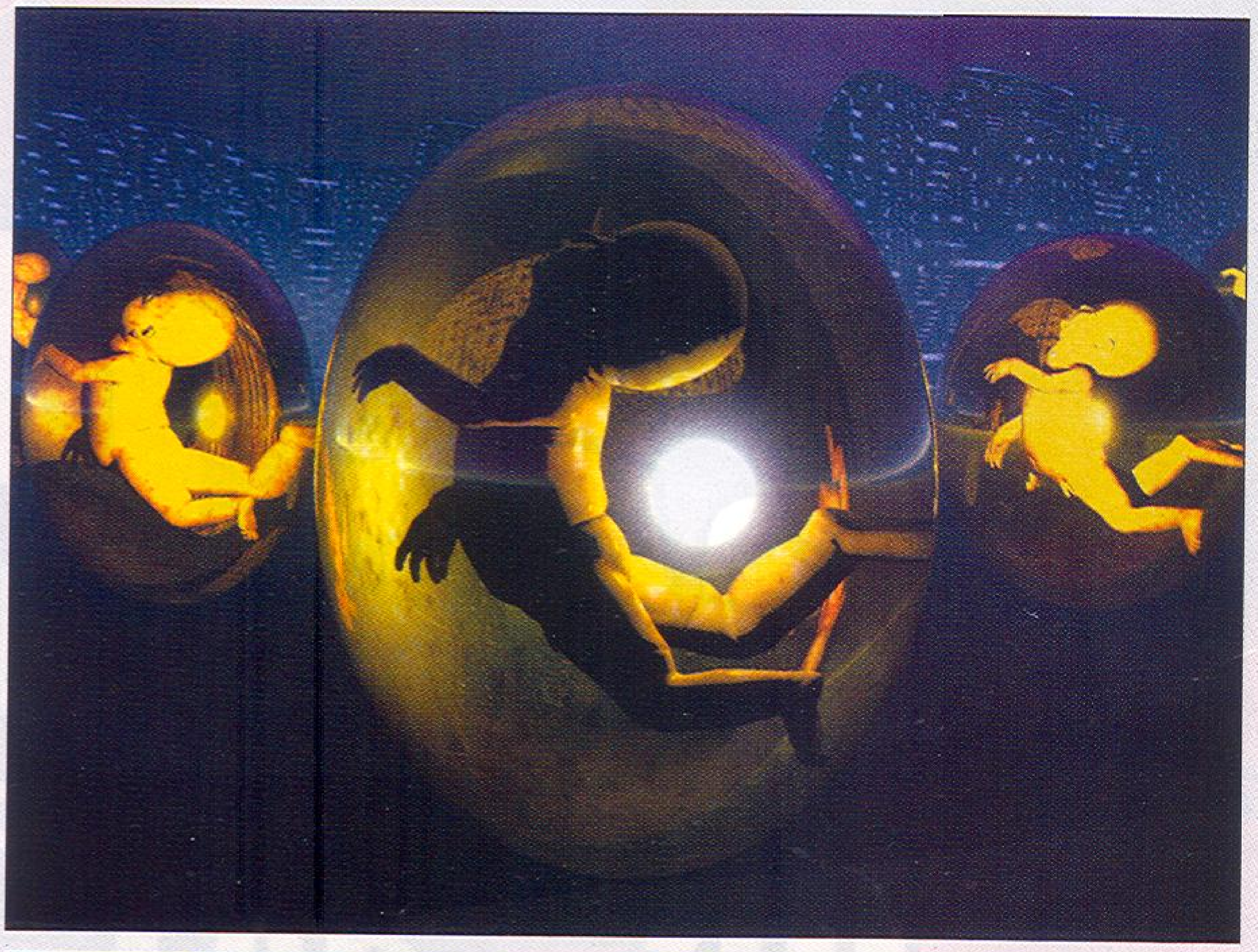


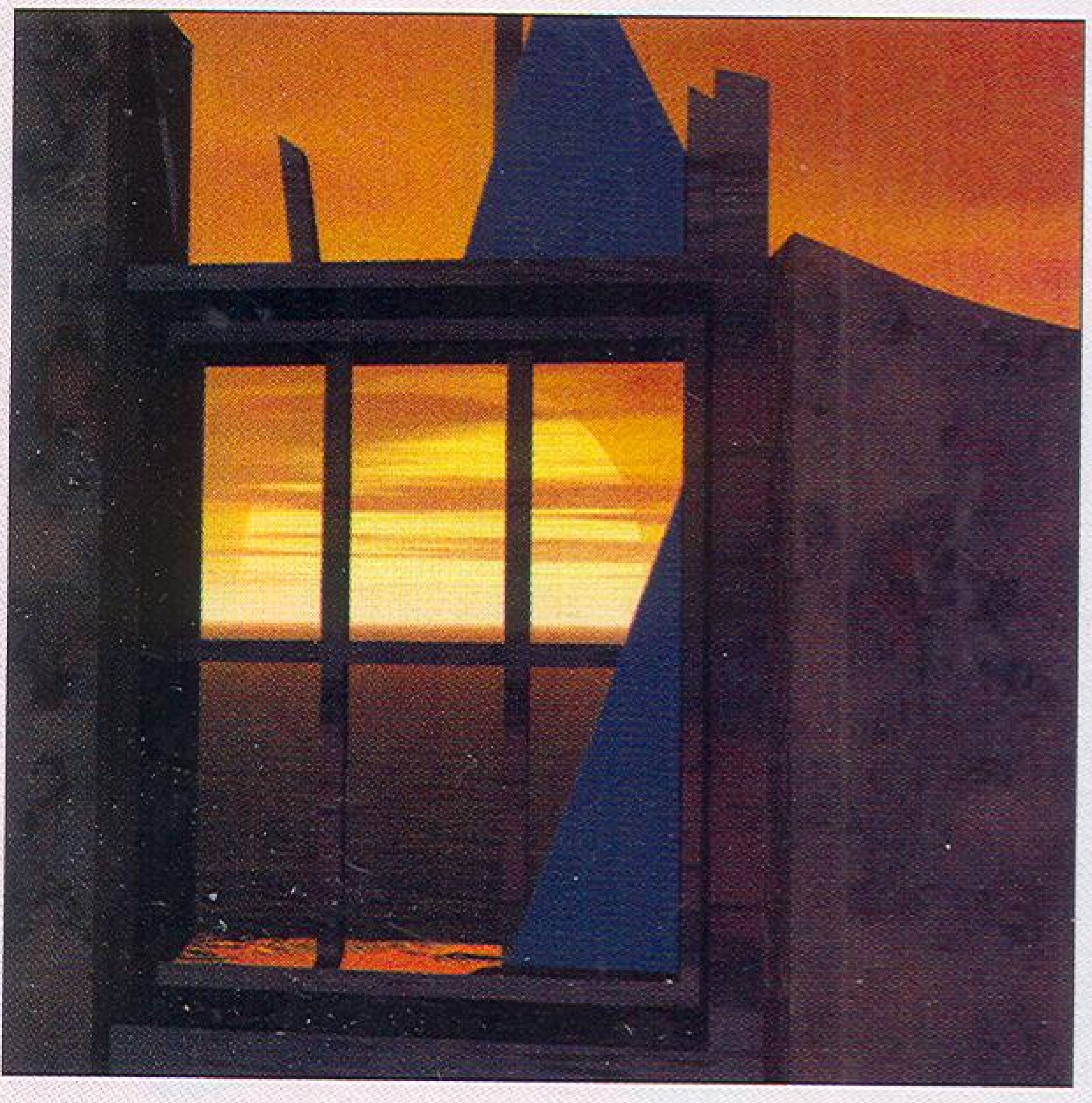
Răzvan Durlea

durlea_razvan@yahoo.com

Mi-au plăcut în special "Life is not from our world" și "Nature is very fragile". Dar imaginile tale sunt cam prea simpliste, și în cazul imaginii "They walked among the dreamers" texturate complet neinspirat. Ideile bune sunt trădate de o cunoaștere superficială a programului, ca în cazul "Virtual birth in a mechanical society", care ar fi putut fi mult mai interesantă dacă te-ai fi străduit mai mult și nu te-ai fi bazat doar pe o duplicare brută a obiectelor. Și revin și spun: Bryce este pentru peisaje. V-ați scuti de multe chinuri dacă nu v-ați strădui să îl utilizați în alte scopuri.



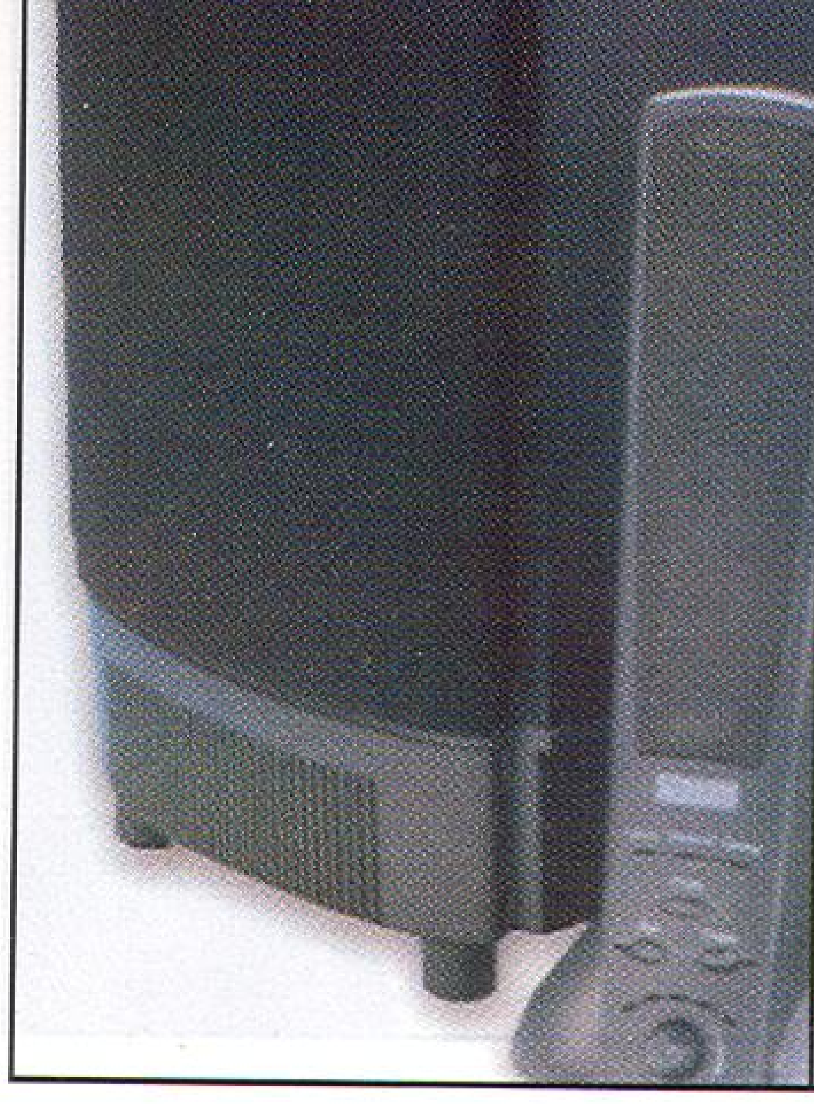
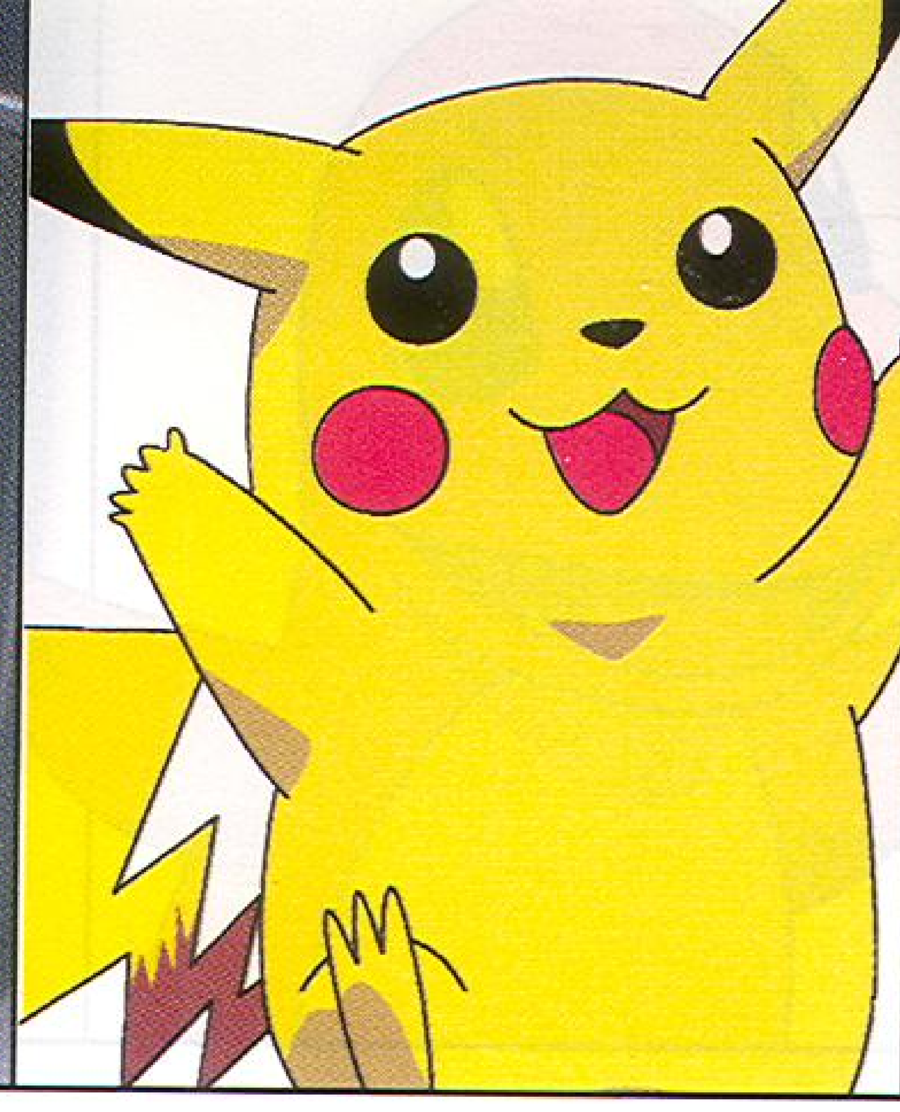
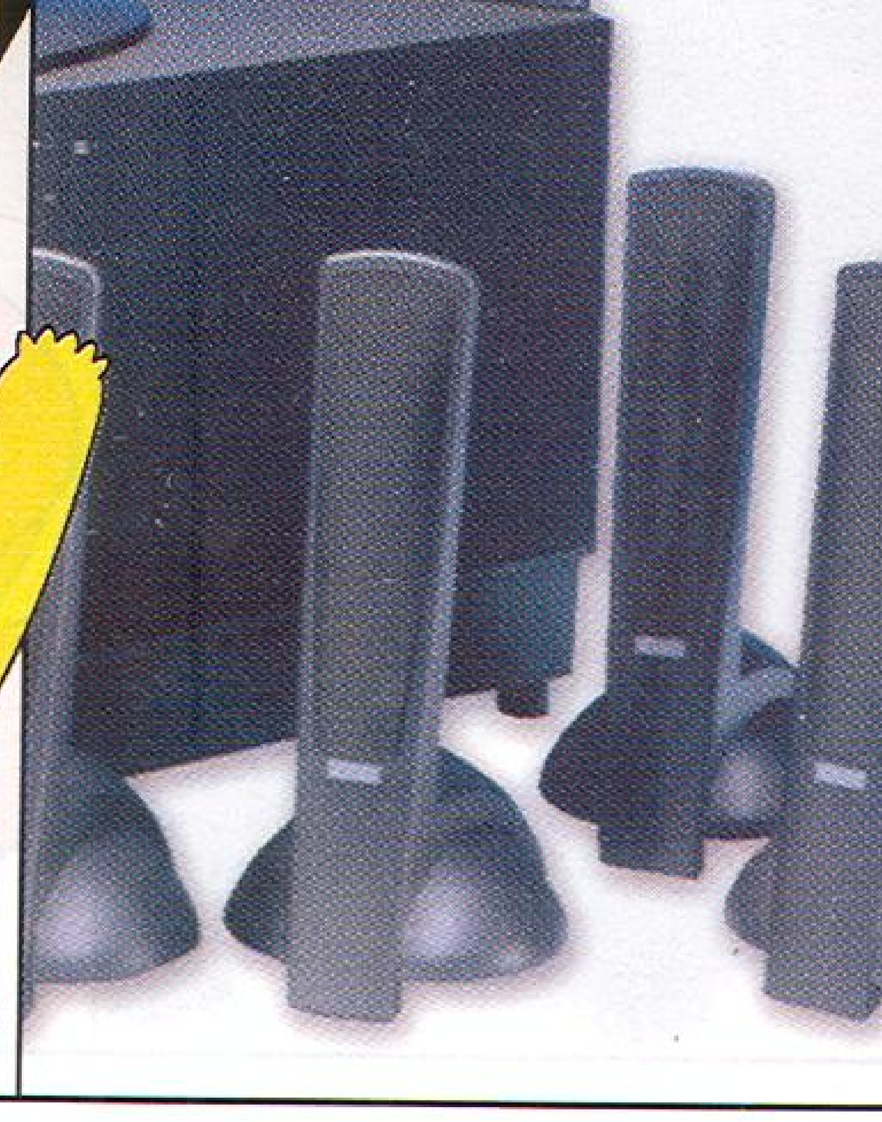
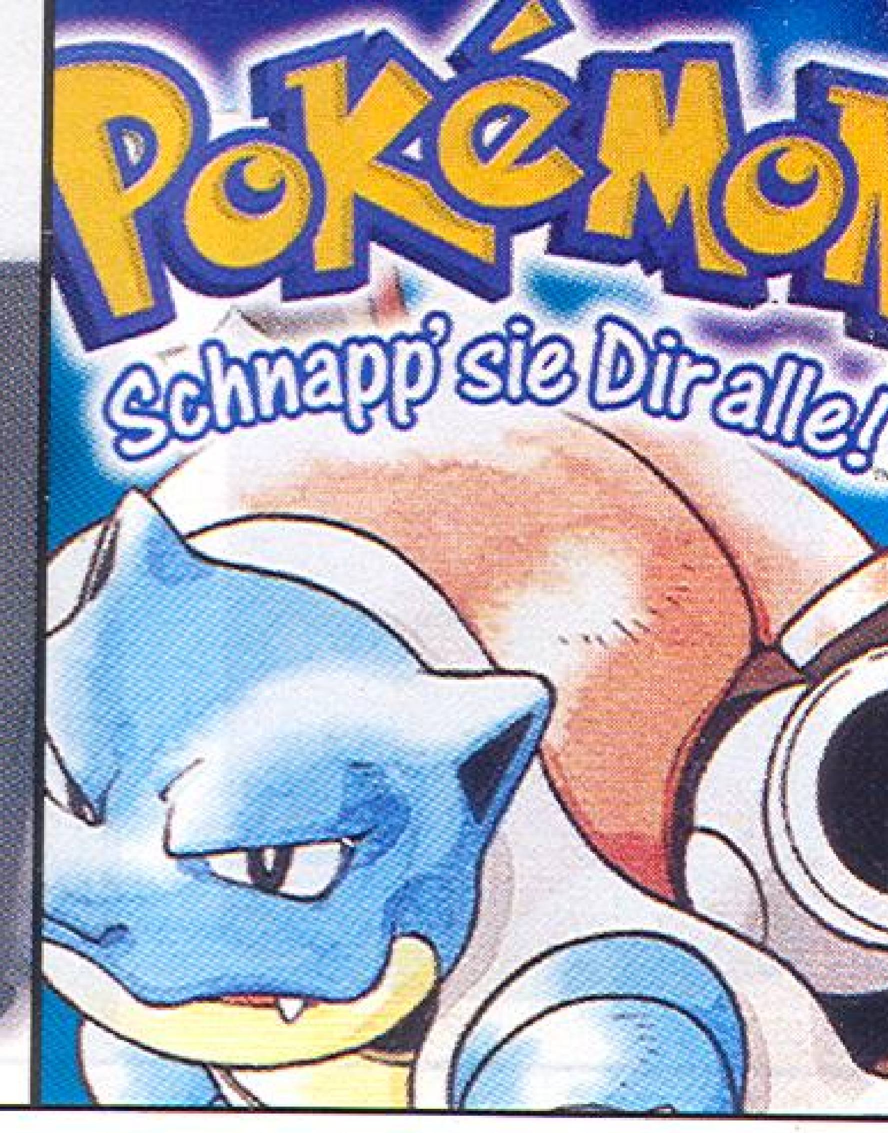








OPINIA TA CONTEAZĂ!
5 consolе GAME BOY COLOR
Nintendo®
CÂȘTIGĂ
UNUL DIN CELE
10 MEGA PREMII !
5 sisteme de boxe
profesionale ATP5
ALTEC
LANSING

DESPRE REVISTE

1. Cum ai aflat de XtremPC?
a. am văzut-o la chioșc ☐
b. de la un prieten ☐
c. din PCGaming ☐
d. CERF (dacă da, ce an) ______ ☐
e. alt loc ______ ☐

2. De când citești XtremPC?
(nr. revistă sau lună / an)
______

3. Cum cumperi revista?
a. Pe bază de abonament ☐
b. Lunar ☐
c. Destul de des (7-10 numere / an) ☐
d. Uneori (3-6 numere / an) ☐
e. Foarte rar ☐

4. Dacă nu ești abonat, de ce?
______
______

5. Câte persoane mai citesc nr. tău de revistă?
a. Nici una ☐
b. 1-2 ☐
c. 3-5 ☐
d. >5 ☐

6. Pe o scară de la 1 la 5, cât influențează următorii factori decizia ta de a cumpăra revista (1 foarte puțin, 5 foarte mult).
a. CD-ul revistei ☐
b. Coperta revistei ☐
c. Rubrica internet ☐
d. Rubrica hardware ☐
e. Rubrica software ☐
f. Rubrica jocuri ☐
g. Altceva ______ ☐

7. Vă rugăm să notați pe o scară de la 1 la 5 următoarele rubrici și să apreciați alăturat care credeți că ar trebui să fie ponderea lor în revistă.

	nota	mai puțin	mai mult	la fel
A. INTERNET	☐	☐	☐	☐
a. Știri	☐	☐	☐	☐
b. Xplorer	☐	☐	☐	☐
c. Comunicații	☐	☐	☐	☐
d. Articole diverse	☐	☐	☐	☐
B. HARDWARE	☐	☐	☐	☐
a. Știri	☐	☐	☐	☐
b. Teste	☐	☐	☐	☐
c. Topuri	☐	☐	☐	☐
C. SOFTWARE	☐	☐	☐	☐
a. Știri	☐	☐	☐	☐
b. Prezentări grafică	☐	☐	☐	☐
c. Prezentări diverse	☐	☐	☐	☐
d. Efecte speciale	☐	☐	☐	☐
e. Galerii Xtreme	☐	☐	☐	☐
D. JOCURI	☐	☐	☐	☐
a. Știri	☐	☐	☐	☐
b. Net-Work	☐	☐	☐	☐
c. PlayBox (console)	☐	☐	☐	☐
d. Avanpremiere	☐	☐	☐	☐
e. Prezentări	☐	☐	☐	☐
E. DIVERSE	☐	☐	☐	☐
a. Editorial	☐	☐	☐	☐
b. Black News	☐	☐	☐	☐
c. Black Mail	☐	☐	☐	☐
d. Black View	☐	☐	☐	☐

8. Cum apreciați structurarea revistei în cele 4 capitole (Internet, Hardware, Software și Jocuri)? Vă rugăm notați și comentați.
a. foarte bună ☐
b. bună ☐
c. medie ☐
d. slabă ☐
e. foarte slabă ☐
______
______
______
______

9. Cum apreciați aspectul revistei (ușurință în citire, calitatea imaginilor, concepția grafică)?
a. foarte bună ☐
b. bună ☐
c. medie ☐
d. slabă ☐
e. foarte slabă ☐

10. Cât de important este pentru tine CD-ul în ponderea achiziției revistei?
a. Mai mare de 50% ☐
b. Egal cu ponderea revistei ☐
c. Între 5%0-25% ☐
d. Sub 25% ☐
e. Deloc ☐

11. Vă rugăm notați pe o scară de la 1 la 5 următoarele secțiuni și apreciați alăturat care credeți că ar trebui să fie ponderea lor pe CD.

	nota	mai puțin	mai mult	la fel
Demo-uri	☐	☐	☐	☐
Driveri	☐	☐	☐	☐
Patch-uri	☐	☐	☐	☐
Aplicații internet	☐	☐	☐	☐
Aplicații multimedia	☐	☐	☐	☐

12. Ce altceva ați dori să găsiți pe CD-ul revistei?
______
______
______
______

13. Mai cumperi și alte reviste de IT? Dacă da, care?

	des	ocazional	niciodată
a. Chip	☐	☐	☐
b. EWeek	☐	☐	☐
c. Level	☐	☐	☐
d. Net Report	☐	☐	☐
e. PC Games	☐	☐	☐
f. PC Magazine	☐	☐	☐
g. PC Market	☐	☐	☐
h. PC World	☐	☐	☐
i. Computer Shoper Survey	☐	☐	☐
j. Market Watch	☐	☐	☐
k. Alta ______			

14. Ce alt tip de reviste mai citești?
a. Auto/Moto ☐
b. Lifestyle (FHM, Playboy) ☐
c. Cultură ☐
d. Social/Politice ☐
e. Entertainment (Popcorn, Play) ☐
f. De specialitate ☐
g. Alta ______ ☐
Dacă ai o revistă favorită, care este aceea ______

15. Cum este XtremPC față de următoarele reviste?

	mai bună	mai slabă	la fel
a. Chip	☐	☐	☐
b. PC Magazine	☐	☐	☐
c. Level	☐	☐	☐
d. PC Games	☐	☐	☐

16. Cum este CD-ul XtremPC față de CD-urile următoarelor reviste?

	mai bun	mai slab	la fel
a. Chip	☐	☐	☐
b. PC Magazine	☐	☐	☐
c. Level	☐	☐	☐
d. PC Games	☐	☐	☐

17. Citesti și reviste străine de IT care se vând la noi? Care și de ce?
______
______
______
______
______

18. Ce îți place în mod special la XtremPC? De asemenea, ce îți displace?
______
______
______
______
______

19. Ce ar trebui, după părerea ta, modificat în XtremPC?
______
______
______
______
______
______

DESPRE HARDWARE

20. Ce procesor folosești?
______

21. Ce chipset are placa ta de bază?
______

22. Cu cât RAM este dotat calculatorul tău?
______

23. Ce monitor ai? (14", 15",17", etc)
______

24. Ce placă video utilizezi?
______

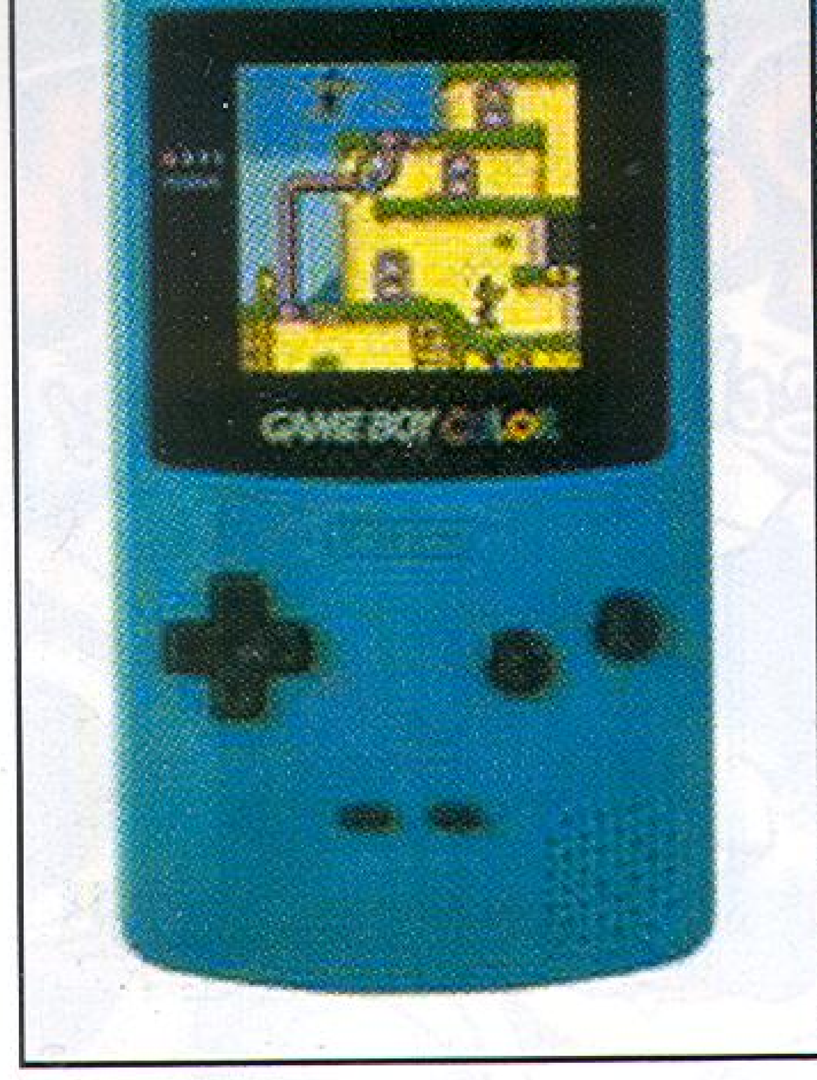
25. Ai DVD? Urmărești filme pe DVD?

	da	nu
a. am DVD	☐	☐
b. urmăresc filme	☐	☐

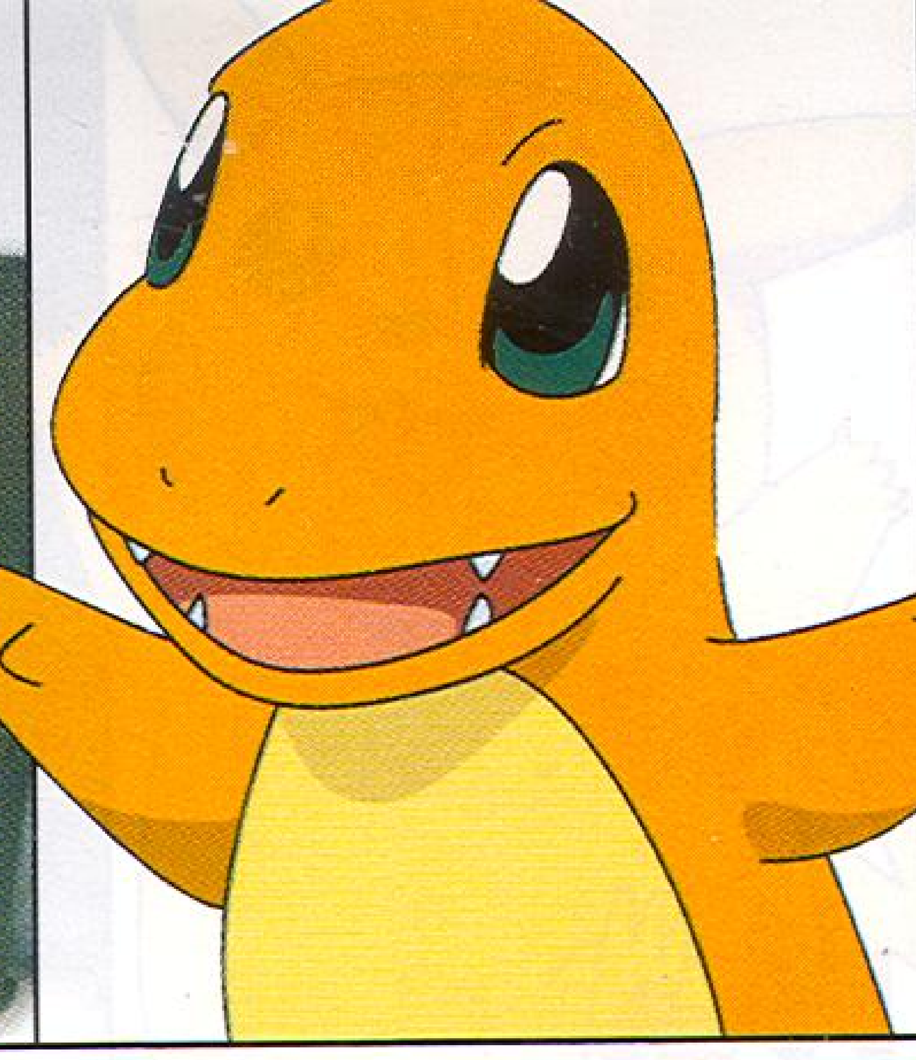
26. Ce folosești pentru a te juca?

	dețin	folosesc
a. PC	☐	☐
b. PlayStation2	☐	☐
c. PlayStation	☐	☐
d. Dreamcast	☐	☐
e. GameBoy	☐	☐
f. GameBoy Advance	☐	☐
g. N64	☐	☐
h. Altă consolă	☐	☐
i. Nu am consolă	☐	☐

27. Ce rezoluție folosești în general în Windows?
a. 640x480 ☐
b. 800x600 ☐
c. 1024x768 ☐
d. 1280x1024 ☐
e. 1600x1200 ☐
f. Alta ______ ☐









DESPRE CUMPĂRĂTURI

28. Vrei să-ţi achiziţionezi un nou sistem în următoarele 6 luni?
a. da
b. nu

29. Intenţionezi să-ţi faci vreun upgrade în următoarele 6 luni?
a. Memorie
b. Placă video
c. Placă de bază
d. Monitor
e. Placă sunet
f. Boxe
g. Controllere jocuri
h. Altceva

30. Câte programe sau jocuri ai instalate sau deţii?

	originale	pirat *
a. Jocuri		
b. Programe		

* statistica referitor la aceste programe este pentru uzul exclusiv al revistei şi nu va fi legată în nici un fel de cel ce completează chestionarul.

31. Te ghidezi după articolele din revistă în vederea unor achiziţii?
a. da
b. nu

32. Ai cumpărat vreun produs pe baza unei reclame/prezentări din revistă?
a. da
b. nu

33. Ai cumpărat sau ai renunţat la cumpărarea unui joc original pe baza unei prezentări din revistă?
a. da, am cumpărat
b. da, am renunţat
c. nu m-a influenţat

34. Ţi-ai cumpăra o consolă pentru jocuri? Dacă da, care:
a. Dreamcast
b. PlayStation 2
c. PlayStation
d. GameBoy Color
e. GameBoy Advance
f. GameCube
g. Xbox

CE FACI CU PC-UL?

35. Cât timp foloseşti zilnic să te joci din timpul petrecut la calculator?
a. Mai mult de 5 ore
b. 3-5 ore
c. 1-2 ore
d. Mai puţin de 1 oră
e. Deloc

36. Ce gen de jocuri abordezi cel mai mult?
a. Role Playing Game
b. Real Time Strategy
c. Turn Base Strategy
d. Real Time Tactics
e. First Person Shooter
f. First Person Shooter Realist
g. MMORPG
h. Sport / Auto
i. Altul ____________

37. Ai jucat jocuri multiplayer? Dacă da, cum?
a. Reţea acasă
b. Reţea serviciu
c. I-Cafe
d. Modem
e. Altfel ____________

38. Ce joc ai jucat cel mai mult multiplayer?
a. Counter-Strike
b. StarCraft
c. Red Alert
d. Quake 3
e. Unreal Tournament
f. Altul ____________

39. Foloseşti programe anti-virus? Dacă da, care?
a. GeCad RAV
b. Softwin AVX
c. Kaspersky AVP
d. Norton Antivirus
e. Altul ____________

40. Pentru ce alte lucruri decât jocuri foloseşti calculatorul?
a. Educaţie/informare
b. Design/grafică
c. Muzică
d. Programare
e. Finanţe/lucru perosnal
f. Altceva ____________

41. Ai acces Internet?
Dacă da, de când?
____

42. Ce browser foloseşti?
a. Internet Explorer
b. Netscape
c. Opera
d. Mozilla
e. Altul ____________

43. Ce serviciu de mail foloseşti?
a. Yahoo
b. Hotmail
c. Excite
d. Home.ro
e. Personal
f. K.ro
g. Rol.ro
h. Altul ____________

44. Ce siteuri web vizitezi cu regularitate?
a. ____________
b. ____________
c. ____________

45. Câte ore stai pe zi pe Internet?
a. Mai mult de 10
b. Între 7-10
c. Între 3-6
d. Între 1-2
e. Mai puţin de 1 oră

46. Ai pagină pe Web? Dacă da, la ce provider?
____

47. Unde foloseşti calculatorul? (bifează toate valabile)
a. acasă
b. serviciu
c. şcoală-facultate
d. I-cafe

DESPRE TINE

48. Nume*
____

49. Prenume*
____

50. Telefon*
____

51. Ce vârstă ai?
____

52. Eşti căsătorit(ă)?
____

53. Ai copii? Dacă da, câţi?
____

54. Care este ultima instituţie de învăţământ absolvită?
a. şcoala generală
b. liceu
c. postliceală
d. facultate
e. altceva ____________

55. Ce ocupaţie ai?
____

56. Lucrezi la o firmă? Dacă da, câţi angjaţi are?
____

57. În ce oraş locuieşti?
____

* sunt obligatorii numai dacă doreşti să participi la tombolă.

58. Ce venit lunar ai?
a. < 499.000
b. 500.000 - 1.499.000
c. 1.500.000 - 2.900.000
d. 3.000.000 - 4.900.000
e. 5.000.000 - 9.900.000
f. peste 10.000.000

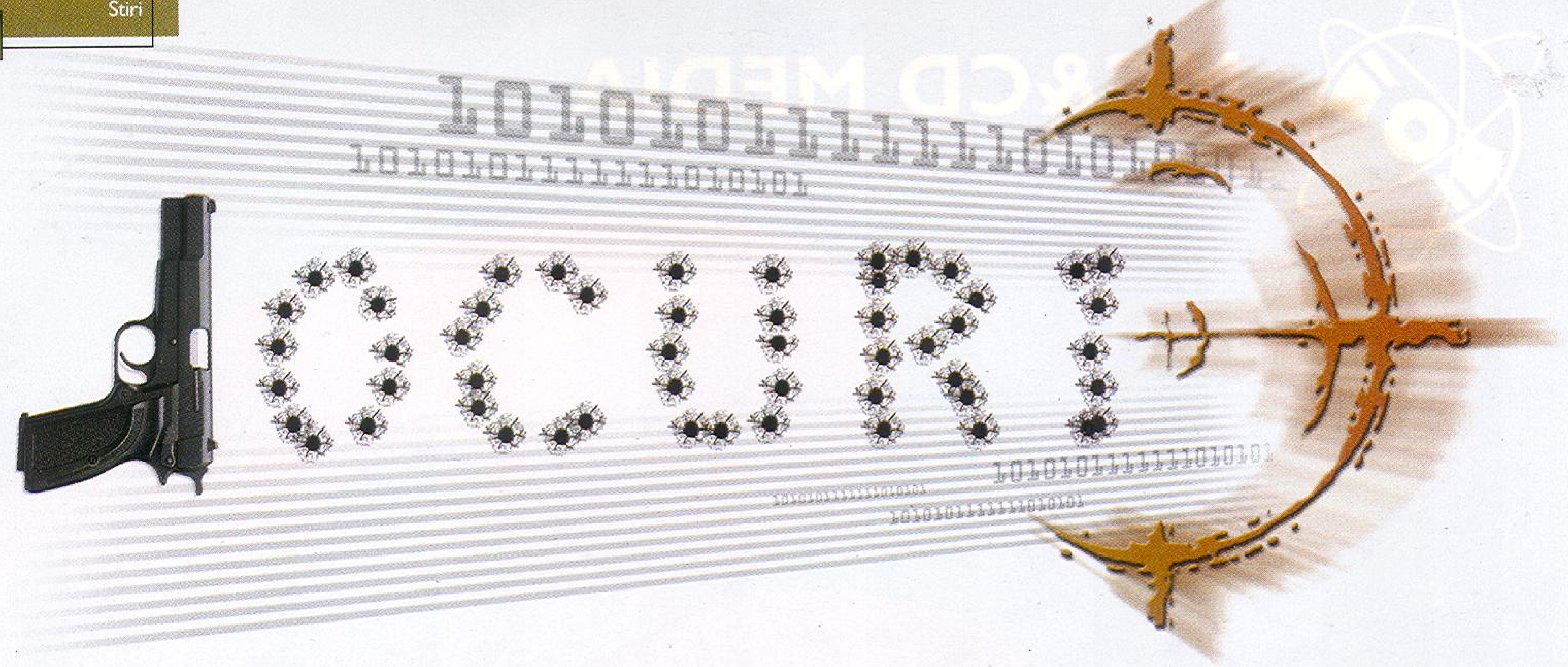
59. Ai telefon mobil?
a. da
b. nu

60. Ce târguri româneşti vizitezi anual?
a. Cerf
b. Ifabo
c. Binary
d. TIB
e. Altul ____________

61. Ce post de radio asculţi cu regularitate? (selectaţi max. 2)
a. ProFM
b. EuropaFM
c. Radio21
d. Total
e. MixFM
f. Contact
g. Altul ____________

62. Citeşti cu regularitate ziare? (selectaţi max. 2)
a. ProSport
b. Gazeta Sporturilor
c. Romania Liberă
d. Libertatea
e. Naţional
f. Evenimentul Zilei
g. Adevărul
h. Curentul
i. Ziua
j. Altul ____________
k. Locale ____________

Chestionarul trebuie expediat la adresa: "XtremPC, Str Puşkin 18, Bucureşti 1", cel târziu până la data de 20 decembrie, cu menţiunea "Opinia ta contează". Câştigătorii vor fi anunţaţi în numărul 29 XtremPC.



Multiplayer online de la Ubi Soft

Special pentru fani, bazat pe jocurile firmei

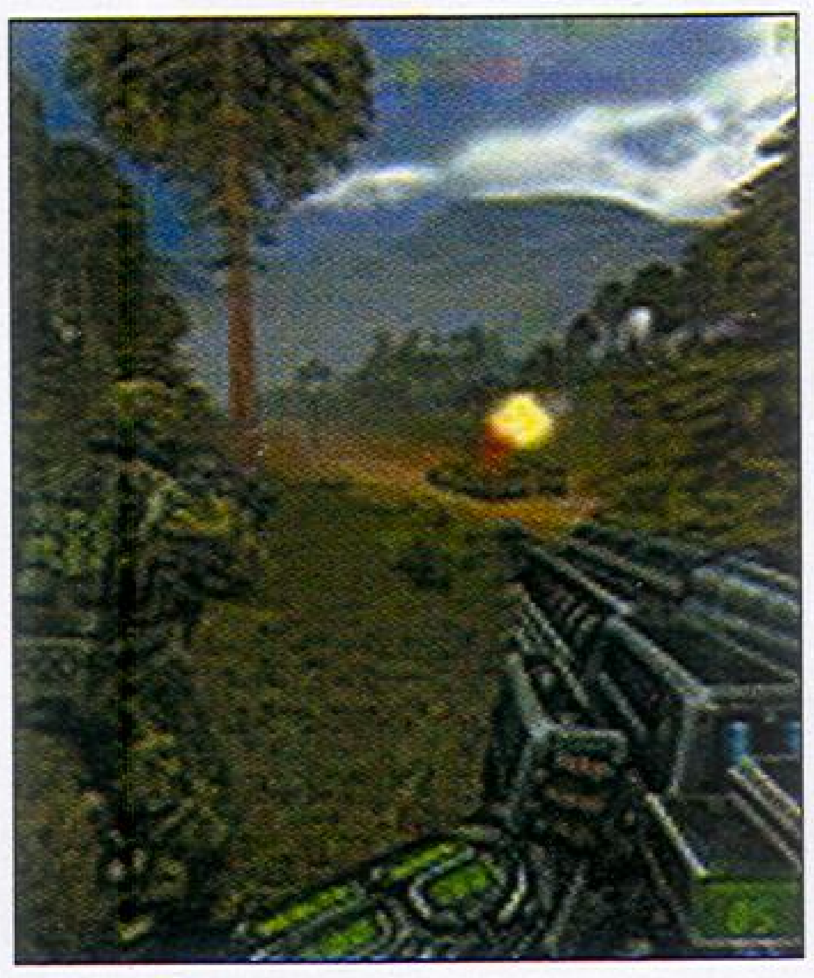
UbiSoft a lansat la începutul lunii noiembrie un serviciu multiplayer online, exclusiv pentru jocurile companiei. Acesta este disponibil la www.ubi.com și este dedicat momentan doar pentru America de Nord și Franța, dar va fi extins încet-încet și în restul țărilor în care are reprezentanță UbiSoft. Ubi.com folosește o aplicație de match-matching programată in-house, prin intermediul căreia gamerii își pot găsi oponenți în jocuri online, pot discuta și pot face schimb de fișiere. Tom Clancy's Ghost Recon este unul dintre cele mai așteptate jocuri care își va face debutul în forță pe Ubi.com. Alte titluri ce pot fi jucate online sunt Conflict Zone, IL-2 Sturmovik, Conquest Frontier Wars și Tom Clancy's Rainbow Six Rogue Spear: Black Thorn. Ubi.com va mai găzdui și viitoarele jocuri MMO de la UbiSoft, începând cu Shadowbane, un RPG subscription based, a cărui perioadă de betatesting va începe în noiembrie. Se promite că viitoarele jocuri pe console cu capacități de networking vor fi suportate de asemenea. Să sperăm că va exista o filială și pentru România.

www.ubi.com



Motorul Codename Outbreak de vânzare

Poate alții reușesc



Deep Shadows vinde licențe pentru Vital Engine ZL, motorul care a făcut posibilă apariția tactical shooter-ului 3D Codename Outebreak. SDK-ul conține librării pentru grafică, sunet, fizică, AI, animație și networking. Acestea sunt completate de un editor de niveluri performant, folosit intensiv pentru crearea de niveluri multiplayer pentru Codename Outbreak.

www.nephilism.com

Evul Mediu japonez face furori

Xicat va publica Takeda

Pe lângă Shogun și Throne of Darkness, încă un joc inspirat de Evul Mediu japonez va ieși pe piață în curând: Takeda, un RTS dezvoltat de Magitech Corporation și publicat de Xicat Interactive. În acest joc, gamerii vor intra în rolul unui lord războinic ale cărui capacități tactice sunt pagini de istorie: Takeda Shingen. Acesta trebuie să unească Japonia înainte ca ea să sucombe în fața luptelor interne. Firește că unificarea nu se poate face altfel decât prin luptă. Jocul a fost unul dintre cele zece finaliste la Independent Games Festival 2001 și promite mult, atât vizual cât și din punct de vedere al gameplay-ului. Pe site-ul oficial puteți găsi mai multe screenshot-uri, informații și chiar și o versiune demo.



http://www.ezgame.com/Takeda/

O mașină pentru învingător

Dovadă că jocurile nu sunt o pierdere de timp

La CPL-ul din decembrie, câștigătorul concursului de Aliens vs Predator 2 va primi un Ford Focus 2002 personalizat, pentru care Fox Interactive a scos din buzunar o mulțime de dolari. Să se mai plângă cineva că nu te alegi cu nimic de pe urma jocurilor.



http://www.thecpl.com/avp2/

Valve caută betatesteri

Dacă sunteți interesat să deveniți betatester pentru Valve și să aveți o șansă la a încerca cu mult înaintea altora Team Fortress 2, Half Life 2 sau ce mai pregătesc ei, nu trebuie decât să completați un simplu chestionar... Cu curaj, cu curaj...

http://beta.valvesoftware.com/

Jocurile și Windows XP

Adrenaline Vault a lansat recent un forum ce permite utilizatorilor să discute problemele (și eventual satisfacțiile) pe care le au jucând jocuri pe noul sistem de operare de la Microsoft. Acesta poate fi găsit la adresa următoare:

news://news.avault.com/avault.xp

Magic the Gathering ia calea Internetului

Wizards of the Coast profită de succesul jocului de cărți



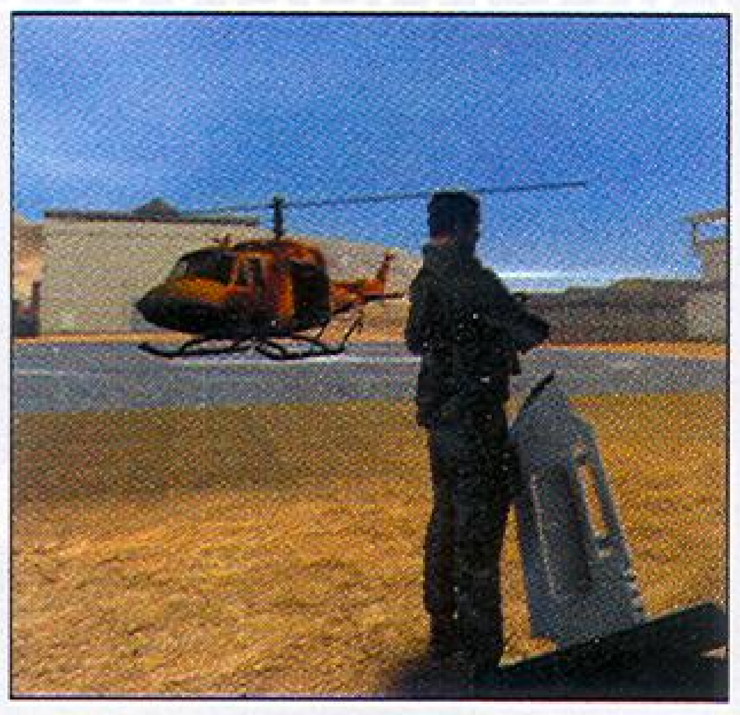
Wizard of the Coast va oferi în sfârșit fanilor posibilitatea de a juca online Magic the Gathering, popularul titlu de strategie bazat pe cărți de joc. Inventat în 1993 de Richard Garfield, jocul și-a câștigat în timp un număr impresionant de suporteri: peste 6 milioane de oameni din 52 de țări participă la cele peste 80.000 de turnee oficiale locale, naționale și internaționale ce au loc anual. În varianta online a jocului, jucătorii vor putea să cumpere cărți digitale, să facă schimb cu ceilalți jucători și să își organizeze seturi pe propriul calculator. Dezvoltat de Leaping Lizard Software, Magic the Gathering Online va oferi posibilități de joc head-to-head, multiplayer free-for-all și team based, cu cărți din cele mai recente expansion set-uri: Planeshift, Apocalypse, Odyssey și Seventh Edition.

www.gathering.net

IGI 2 este în lucru

Aventurile soldatului ex-SAS ocolesc Afganistanul

Codemasters și-a asigurat drepturile pentru publicarea viitorului stealth FPS ce va fi dezvoltat tot de către Innerloop Studios. IGI 2 va continua tema de spionaj și acțiune de tip commando din primul joc și va include suport pentru multiplayer team-based. David Jones, fostul soldat SAS ce s-a alăturat organizației paramilitare IGI va fi prins din nou într-o intrigă încâlcită ce îl va purta prin Rusia, Libia și China, în trei campanii ce îi vor da prilejul să reîntâlnească personaje cheie din jocul anterior. Jocul se va baza pe o versiune îmbunătățită a engine-ului folosit în primul IGI, ce va putea crea relief și texturi mai detaliate, variații zi-noapte și suprafețe acvatice realiste.



www.innerloop.com

Parkan vine de Crăciun

Distracție în culorile curcubeului

Monte Cristo Games a anunțat că va scoate pe piață de Crăciun Parkan: Iron Strategy, un hibrid între simulator de robot militar și RTS ce aduce suspect de mult cu Battlezone, doar că este dotat cu o coloristică ceva mai stranie. Jucătorii se vor înfrunta pe un teren vast și în interiorul clădirilor în timp ce direcționează un grup de roboți militari. Jucătorii pot crea roboți de diverse tipuri și îi pot controla direct sau de la distanță, dintr-un buncăr bine protejat. Parkan: Iron Strategy va include cinci campanii plus câteva misiuni adiționale și va avea multiplayer pe Internet. Cinci medii futuriste, efecte meteorologice și alternanța între zi și noapte vor completa o ofertă atractivă, chiar dacă lipsită de originalitate.



www.montecristo.com

Dungeon Siege întârzie până în aprilie

Încă o amânare

Microsoft a anunțat că mult așteptatul RPG de la Gas Powered Games va mai întârzia până în aprilie 2002. Timpul rămas va fi folosit pentru dezvoltarea unui sistem de help in-game și implementarea a mai multe arme, armuri și vrăji. Lumea multiplayer unică va fi extinsă și vor fi adăugate noi moduri de joc. Dungeon Siege va oferi o lume 3D ce va permite jucătorilor să se miște fără hopuri și loading times între spații interioare și spații exterioare foarte largi. Cu ajutorul editorului ce va putea fi găsit gratuit pe Internet, jucătorii vor putea crea propriile lor lumi și mod-uri.

www.microsoft.com/games

Un patch de Diablo II curios

Versiunea 1.09c a patch-ului de Diablo II va aduna informații despre calculatorul pe care este instalat jocul și le va trimite la Blizzard. Acțiunea nu are ca scop identificarea utilizatorului, ci doar a configurației acestuia, informațiile adunate fiind folosite pentru calibrarea și optimizarea RTS-ului Warcraft III: Reign of Chaos. Blizzard nu a încercat să ascundă acest lucru, ba chiar a făcut un anunț public în pagina oficială. Patch-ul va afecta doar utilizatorii din America de Nord și chiar și aceștia vor putea opta să nu trimită nici o informație, dacă aceasta le este dorința. Cu toate acestea suntem siguri că se vor găsi mulți apărători ai intimității care să se plângă că deja se creează un precedent.

www.blizzard.com

Dinamică realistă pentru Deus Ex 2 și Thief 3

Realismul devine un aspect important al jocurilor de orice fel

Ion Storm a semnat un acord cu firma Havok privind utilizarea excelentului SDK produs de aceștia din urmă pentru efecte de dinamică real-time în Deus Ex 2 și Thief 3. Construind pe ideea de "du-te unde vrei, fă orice vrei" din titlurile anterioare, Ion Storm va combina un motor de Unreal modificat substanțial cu Havok 1.5 pentru a permite jucătorului o interacționare fără precedent cu mediul înconjurător. Ultima versiune a SDK-ului permite crearea de haine și mantii, efecte de deformare real time îmbunătățite și un modul pentru dinamica vehiculelor. Havok tinde să devină deja un standard în industria jocurilor fiindcă Valve, MindsEye, Acclaim, Dark Black, Lost Boys, Microids, Cyan, Headfirst și Team 17 vor folosi cu toții SDK-ul pentru viitoarele lor titluri.

www.havok.com

Fii un monstru în Everquest

Atracția personajului negativ are câștig de cauză

Ultimul patch pentru MMORPG-ul de la Sony și Verant permite jucătorilor să își asume rolul unor monștri de nivel mic. Destinat server-elor player-vs-player, acesta îl transpune pe jucător în pielea unui monstru low-level ales aleator, oferindu-i posibilitatea de a ataca din această postură alte creaturi și jucători. Monștrii nu pot interacționa cu restul personajelor decât prin atac; nu vor putea vorbi, nu vor putea face schimb de obiecte și nici o altă acțiune obișnuită. Acest feature a căpătat deja numeroase aprecieri pe forumurile Everquest.

http://everquest.station.sony.com

Un nou joc de la producătorii lui Throne of Darkness

Japonia - calea către succes

Click Entertainment a anunțat că lucrează la un nou joc, de data aceasta unul dedicat online, dar centrat în continuare pe lumea orientală și pe artele marțiale. Jucătorul își va alege un personaj pe care îl va antrena și se va specializa într-una dintre multele tipuri de arte marțiale. El va putea să îl provoace pe alt jucător la o luptă într-un oraș virtual, prin intermediul unor intermediari/agenți de pariuri virtuali. Se va stabili o ierarhie generală și se vor putea alcătui diverse clanuri. Lansarea jocului este stabilită pentru o dată incertă, cândva la sfârșitul lui 2002.

www.clickentertainment.com

PLAYBOX

Alternativa pentru televizor într-o mare de PC-uri

HOTBOX

Microsoft anunță jocurile pentru Xbox

Firma din Redmond a anunțat jocurile care vor fi disponibile la lansarea mult așteptatului Xbox. Microsoft oferă cinci jocuri create chiar de ei (mai mult pentru ei, ca să fim corecți): Halo, Oddworld Munch's Oddysee, NFL Fever 2002, Project Gotham Racing și Fusion Frenzy. Electronic Arts va oferi Madden NFL 2002, NASCAR Thunder 2002 și Cel Damage iar Infogrames va lansa NASCAR Heat 2002, TransWorld Surf și Test Drive Off-Road Wide Open. Printre cele mai așteptate jocuri se numără Dead or Alive 3 de la Tecmo, Dark Summit de la THQ, Air Force Delta Storm de la Konami și Tony Hawk Pro Skater 2x de la Activision. "Nici că se putea găsi o mai bună perioadă în care să fii gamer", a declarat Ed Fries, vicepreședintele Microsoft Game Studios.

www.microsoft.com

Consola XBOX va apărea în Europa abia anul următor



Microsoft a anunțat că mult-așteptata sa consolă Xbox va începe să fie comercializată în Europa abia începând de anul viitor. Data fixată pentru lansarea oficială a vânzărilor în Europa este 14 martie, iar prețul recomandat este de 430$, sensibil mai mare decât cel de 299$ cu cât se va comercializa consola în Statele Unite. După lansarea din luna noiembrie de pe piața americană, urmează Japonia unde consola de jocuri va începe să fie comercializată începând cu data de 22 februarie 2002. Microsoft estimează că va reuși să vândă în Europa aproximativ 1,5 milioane de console în primele trei luni de la lansarea oficială. Consolele vor fi produse în Ungaria și vor include un procesor Intel și un harddisk de 8GB, iar partea multimedia este dezvoltată de nVidia.

SOUL REAVER 2

Jocurile Soul Reaver fac parte din seria Legacy of Kain, o serie cu o poveste încâlcită ce începe odată cu Blood Omen: Legacy of Kain, un RPG pentru PSOne antic, dar încă atractiv. Kain este un tânăr nobil, reînviat de diabolicul necromancer Mortanius și trimis într-un quest în care își va pierde sufletul din cauza vampirismului cu care a fost blestemat. Un personaj negativ dar atractiv, Kain îl azvârle la finalul jocului într-un abis pe vampirul ce va deveni personajul principal din Soul Reaver: Raziel. Salvat de o ființă stranie ce se autodenumește The Elder God, Raziel se trezește cu câteva mii de ani mai târziu, transformat într-o creatură ce se hrănește cu energia sufletelor în loc de sânge. Deși aproape nemuritor, Raziel nu reușește să se răzbune pe Kain, deoarece acesta se refugiază în chiar fluxul temporal.

În Soul Reaver 2, Raziel traversează și el continuum-ul spațiu timp, întorcându-se în trecut pentru a afla răspunsurile la întrebările care îl chinuie și pentru a găsi mult dorita răzbunare. Veți întâlni personaje din anticul Blood Omen, iar intriga se învârte în jurul ei înseși ca faimoasa bandă a lui Moebius, paradoxurile temporale și trimiterile către evenimente din jocurile anterioare fiind presărate la tot pasul. Însă chiar și cei care vor lua pentru prima oară contact cu acest univers straniu vor fi în stare să înțeleagă ce se petrece, explicațiile fiind construite ca și cum nimeni nu știe despre ce este vorba. Nici chiar Raziel.

Un action-adventure de excepție, Soul Reaver 2 combină puzzle-uri inteligent construite cu o grafică impresionantă, care nu este doar o versiune de rezoluție mai mare a celei din primul Soul Reaver. Trecerea între lumea reală și lumea spectrelor se face automat, atunci când Raziel este rănit iremediabil, sau opțional, pentru a rezolva un puzzle, truc învățat în primul Soul Reaver. El nu se mai poate însă furișa în spatele inamicilor și să-i ucidă prin surprindere, elementele de stealth dispărând din păcate complet. Iar din moment ce Soul Reaver-ul, sabia magică de energie, devine periculos chiar și pentru tine dacă îl folosești prea mult, iar inamicii au lovituri speciale ce trebuie evitate, lupta devine mult mai intensă și dificilă.

Level design-ul, efectele speciale și sunetele sunt foarte bine realizate, făcând ca jocul să fie un sequel excelent, dar care se dovedește prea scurt, prevestind un Soul Reaver 3.









Antichitate > Sega Saturn

Saturn a fost lansat la o scurtă perioadă după Sega 32x, cam prea repede și la un preț un pic cam mare. Titlul care ar fi trebuit să facă furori la lansare, Virtua Fighter, era atractiv, însă plin de bug-uri. Cu toate acestea consola a avut un succes neașteptat și a găzduit o serie de titluri excelente (King of Fighters, Burning Rangers, Panzer Dragoon Saga, Radiant Silvergun). Sega și-a încetat suportul pentru Saturn la începutul 1998, însă jocuri au mai apărut via Japonia până în 1999.

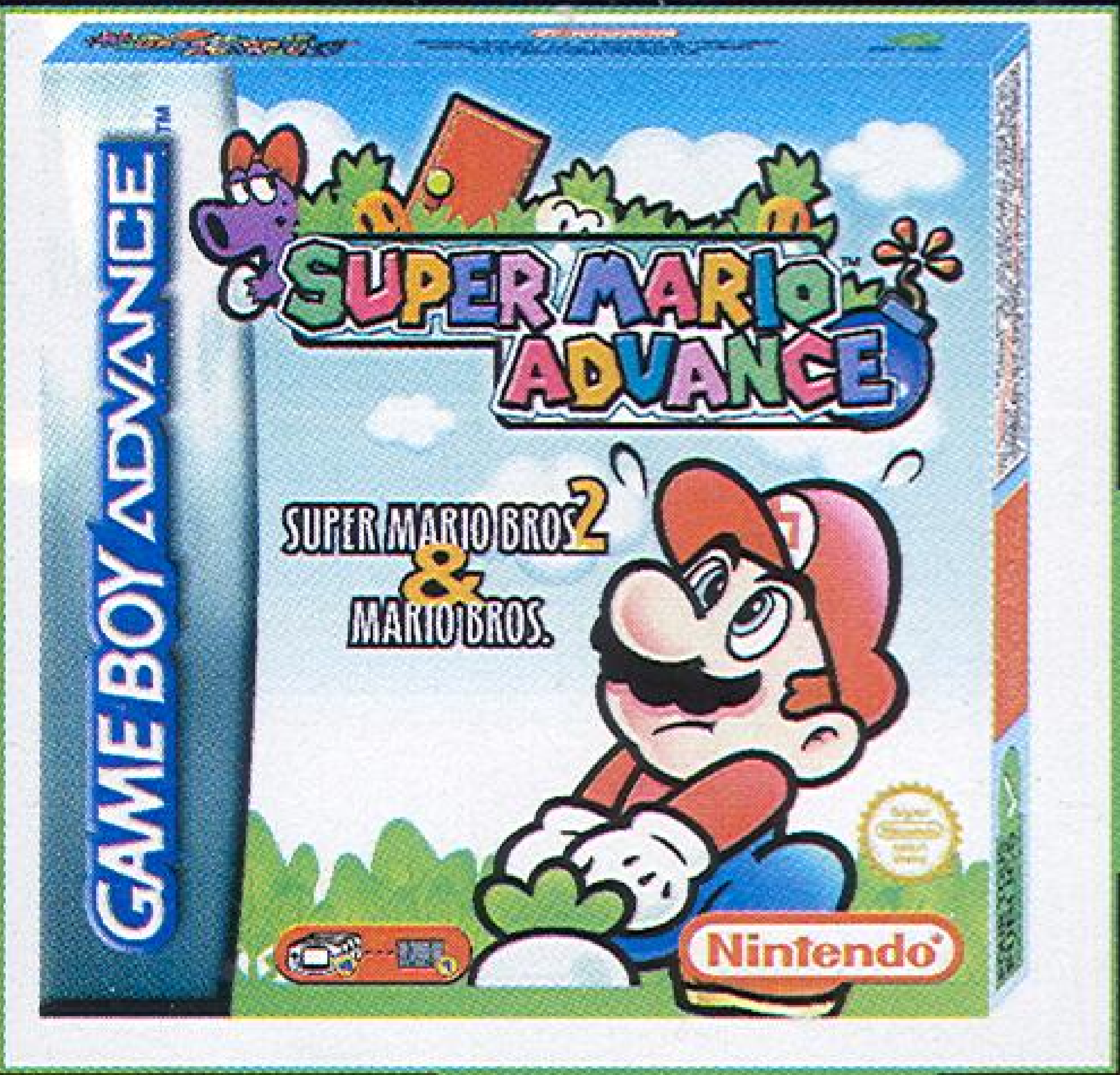
GAME BOY ADVANCE

Un pas înainte de la Game Boy Color şi ce va fi până la GameCube

Nintendo a avut un succes considerabil cu sistemele sale Nintendo-64, NES şi SNES şi sunt mulţi cei care încă mai joacă Zelda: Ocarina of Time şi alte jocuri de succes lansate pe aceste platforme. Cu toate acestea, Nintendo se bazează pe GameCube pentru a reintra în atenţia publicului, succesul PlayStation 2 eclipsând considerabil toate celelalte platforme. Însă, în tot acest timp, Nintendo nu a dus deloc lipsă de fani, majoritatea acestora fiind captaţi de dispozitivele portabile din seria Game Boy: Game Boy Classic, Game Boy Color şi recentul Game Boy Advance. La această serie se adaugă Pokemon Pikachu 2, un tamagotchi (creatură virtuală) bazat pe popularele desene animate japoneze. Nintendo are un merit incontestabil în popularizarea entertainment-ului portabil, depăşit doar de anticul Tetris alb-negru.

Game Boy Advance vine să întărească poziţia de lider pe această piaţă, cu numeroase îmbunătăţiri faţă de Game Boy Color. Cea mai evidentă schimbare este cea de design: Game Boy Advance trece de la construcţia tip Tetris caracteristică Game Boy Color, cu ecranul în partea superioară şi butoanele în partea de jos a dispozitivului la cea de tip Lynx, cu ecranul dispus central şi butoanele de o parte şi de alta, reuşind să fie mai compact decât varianta clasică. Afişajul este TFT, de 2,9 inci, capabil să afişeze 32.000 de culori, la o rezoluţie cu 50% mai mare decât cea a Game Boy Color (240x160), iar partea de sunet este acoperită de un difuzor plasat în partea dreaptă a dispozitivului, cu o claritate şi un volum surprinzătoare pentru un difuzor atât de mic. Puteţi folosi căşti, dar deşi producătorii pretind că sunetul este stereo, este de fapt vorba de acelaşi semnal distribuit pe ambele canale.

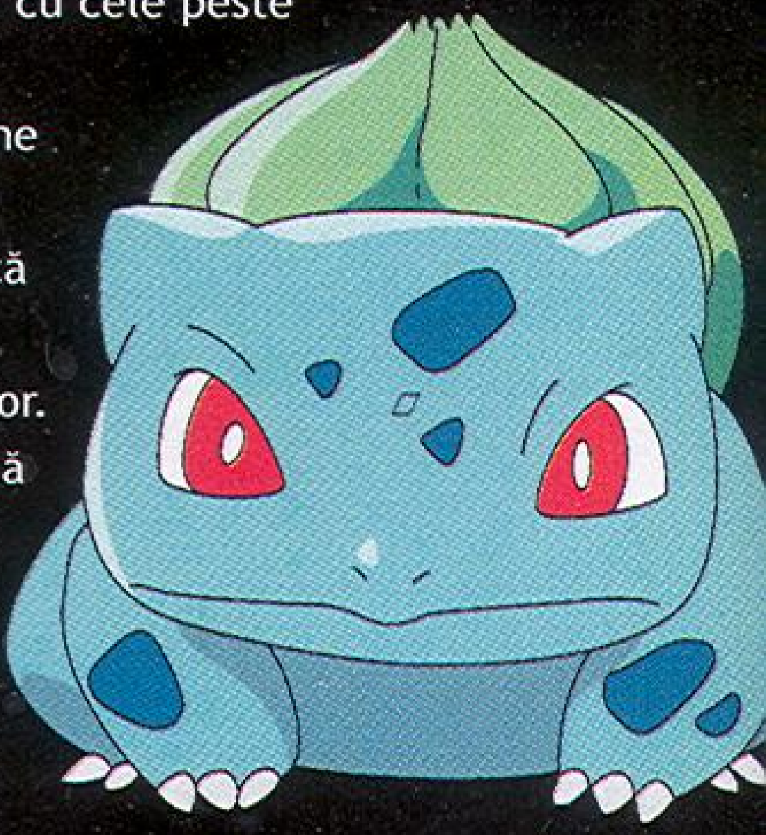




Controlul se face prin intermediul clasicei "cruci" stânga-dreapta-sus-jos, două butoane de foc (A şi B), completate cu două butoane "Start" şi "Select", cam mici, dar utilizabile. În plus, în partea de sus a Game Boy-ului se găsesc două butoane care au acţiuni contextuale în funcţie de joc, dar sunt denumite funcţional "Left" şi "Right". Deşi construit ergonomic, sistemul de control nu este perfect: după 3-4 ore de joc (sau chiar mai puţin în caz că sunteţi utilizatori dedicaţi ai tastaturii) veţi rămâne cu degetele mari (şi nu numai) înţepenite, nevoia unei pauze facându-se simţită imperios. Din păcate afişajul nu se închide automat în momentele de inactivitate, aşa că va trebui să salvaţi (dacă jocul vă dă posibilitatea) şi să închideţi Game Boy-ul dacă vreţi să prelungiţi durata de viaţă a bateriilor. Oricum, acestea permit acum 15 ore de joc non-stop faţă de 10 în cazul Game Boy Color, deci vă puteţi permite liniştiţi o pauză de un sfert de oră.

Procesarea instrucţiunilor pe 32 de biţi este fireşte un avantaj cert faţă de Game Boy Color, ca şi varietatea metodelor de conectare şi interconectare: pot fi conectate până la patru handheld-uri pentru un joc multiplayer prin intermediul unui cablu GameLink, care trebuie însă să fie achiziţionat separat. Puteţi primi însă cabluri gratuite pentru 2/4 dispozitive dacă achiziţionaţi 2, respectiv 4 dispozitive, promoţie realizată la lansare pe piaţa românească. Game Boy Advance se mai poate conecta prin infraroşu şi poate trimite imagini la o imprimantă specială, dacă jucaţi un joc ce permite acest feature, lucru indicat de simbolurile înscrise pe cutia jocului. Nintendo a plănuit chiar şi o mişcare şi mai subtilă: între unu şi patru dispozitive Game Boy Advance se vor putea conecta la o consolă GameCube, funcţionând ca gamepad-uri alternative şi ca game-screen adiţional.

Nu se poate spune că Nintendo nu ştie să facă afaceri. Cu numeroase jocuri în dezvoltare şi compatibil cu cele peste 700 de jocuri apărute pentru Game Boy şi Game Boy Color, Game Boy Advance vine să satisfacă o piaţă avidă de entertainment la purtător. Dacă ar avea şi o politică de upgrade pentru variantele mai vechi de Game Boy ar fi excelent, dar deja am cere cam mult.



Super Mario Advance

Producător	Nintendo

Practic un pachet de două jocuri, Super Mario Advance conţine Super Mario Bros 2, un mare succes pe NES şi Mario Bros., o versiune single screen a arcade-ului în care trebuie să ştii să loveşti cu capul. În Super Mario Bros 2, patru jucători pot juca simultan cu unul dintre cele patru personaje: Mario, Luigi, Peach şi Toad, fiecare cu caracteristicile sale specifice. Două jocuri clasice în acelaşi ambalaj, una dintre cele mai interesante oferte de pe GBA.

Alexander Zickler's Total Soccer 2002

Producător	UbiSoft

Fotbalul pe Game Boy Advance nu este tocmai cea mai bună idee. E ca şi cum ai încerca să gestionezi un muşuroi de furnici având mâinile unse cu miere. Lipsa posibilităţii de deplasare pe diagonală şi controlul neintuitiv în general fac ca toate feature-urile implementate: dribling, fente, intrări la minge să fie nefolositoare. Ubi Soft a implementat şi un modul de configurare a echipei bine pus la punct, dar din păcate gameplay-ul lasă mult de dorit.

TopGear GT Championship

Producător	Kemco

Un joc de curse bazat pe All Japan Grand Touring Car Championship, ceea ce înseamnă că majoritatea maşinilor sunt japoneze. Asta nu ar trebui să fie o problemă, deoarece la rezoluţia GBA şi 32.000 de culori nu sunt diferenţe semnificative între un Lamborghini şi un Subaru. Jocul lasă de dorit în majoritatea domeniilor: senzaţie de viteză, sunet şi jucabilitate. Lipsa unui joystick se simte şi nici măcar suportul pentru multiplayer nu poate îndulci gustul amar.

NET-WORK
Lumea Multiplayer & Online

DOSAR: PRO GAMING ÎN ROMÂNIA

Redactor: Cristian Soare

Dintotdeauna oamenii au încercat să îmbine utilul cu plăcutul, sau mai degrabă să transforme o acțiune plăcută într-o sursă de venituri. Lucrurile însă nu au fost niciodată simple, iar meseriile care să ofere această șansă s-au lăsat așteptate. Jocurile din fericire oferă acest lucru. Inițial creatorilor, căci a face un joc în ziua de astăzi înseamnă un efort financiar de milioane de dolari și, mai apoi, și jucătorilor. Totul a început în 1996 în momentul în care David "Thresh" Fong a câștigat un Ferrari la primul QuakeCon. Ferrariul aparținea celui ce se afla în spatele fenomenului Quake încă de la începuturile sale, John Carmack. Din acel moment lucrurile au început încet încet să se schimbe. Doi ani mai târziu, termenul de pro-gamer devenise deja un titlu la care aspirau câteva sute de jucători pasionați, concursurile se înmulțiseră iar premiile deveniseră atât o motivație cât și un motiv în sine pentru a continua. În 1997 a luat naștere Cyberathlete Professional League, o organizație ce dorea să promoveze jocurile ca sport electronic, prin organizarea de concursuri în care să participe cei mai valoroși jucători din întreaga lume, dotate cu niște premii absolut fabuloase. Quake-ul a devenit jocul oficial al pro-gamerilor, șansa de a îți face un renume, șansa de a îți câștiga existența. O competiție strânsă a apărut între echipele europene și americane. Clan 9 din Suedia și Clan Death Row din SUA au devenit simbolurile cele mai marcante ale acestei noi mișcări. Fiecare dispunând de jucători absolut fenomenali, fiecare competiție la care participau devenea un spectacol fascinant. Însă toată această epopee nu s-a restrâns la concursuri anuale organizate în lan. Dezvoltarea continuă a Internetului și îmbunătățirea constantă a legăturilor si serviciilor oferite de ISP-uri a dus la apariția în 1998 a două ligi online: ClanBase în Europa și Online Gaming League în Statele Unite, două organizații ce au avut un mare impact asupra modului de joc și asupra numărului crescând de oameni interesați de acest fenomen. Peste noapte, ceea ce era doar o pasiune s-a transformat într-o adevărată industrie de zeci, sute de mii și chiar milioane de dolari în zilele noastre. Intel, AMD, nVidia, Logitech au început să sponsorizeze echipele marcante, și totul s-a transformat într-o adevărată ocupație, foarte asemănătoare sportului profesionist. Jucătorii au început să se plimbe prin toată lumea participând la cât mai multe competiții.

Quake-ul însă nu a rămas singurul joc disputat. Odată cu apariția StarCraft-ului și a cunoscutei

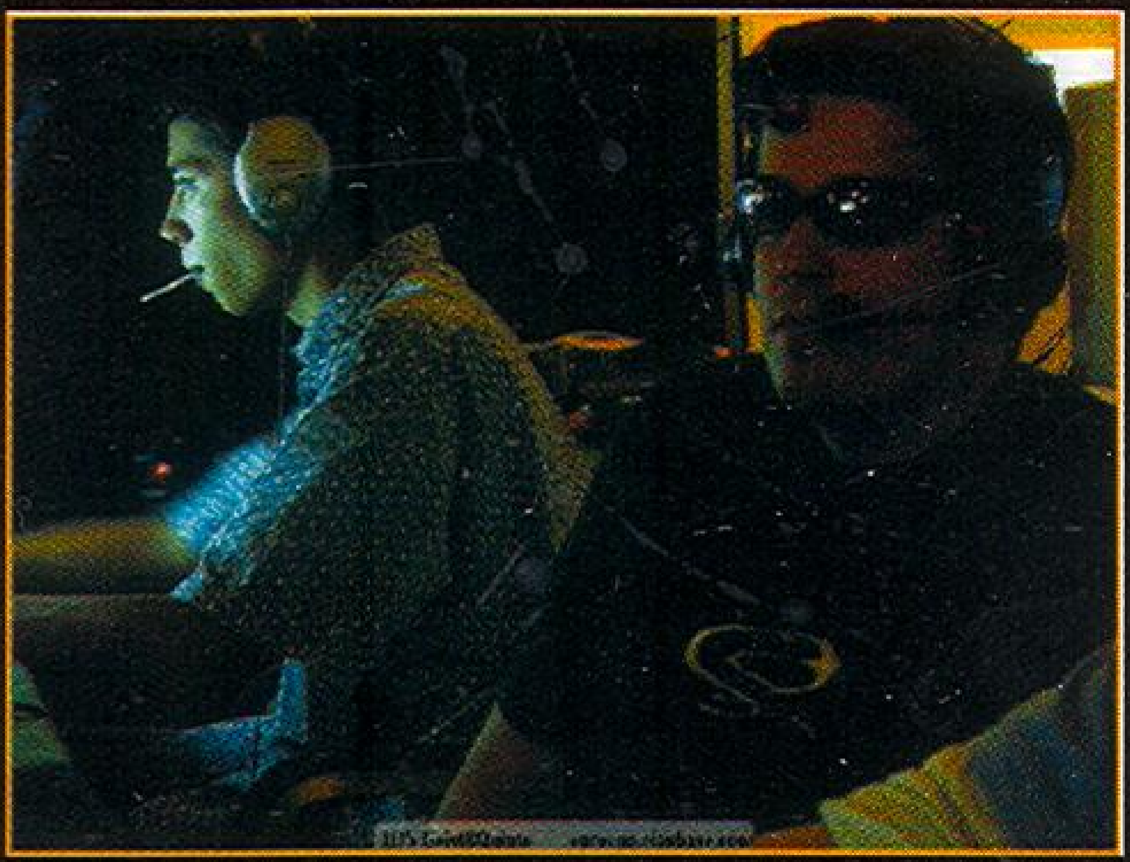


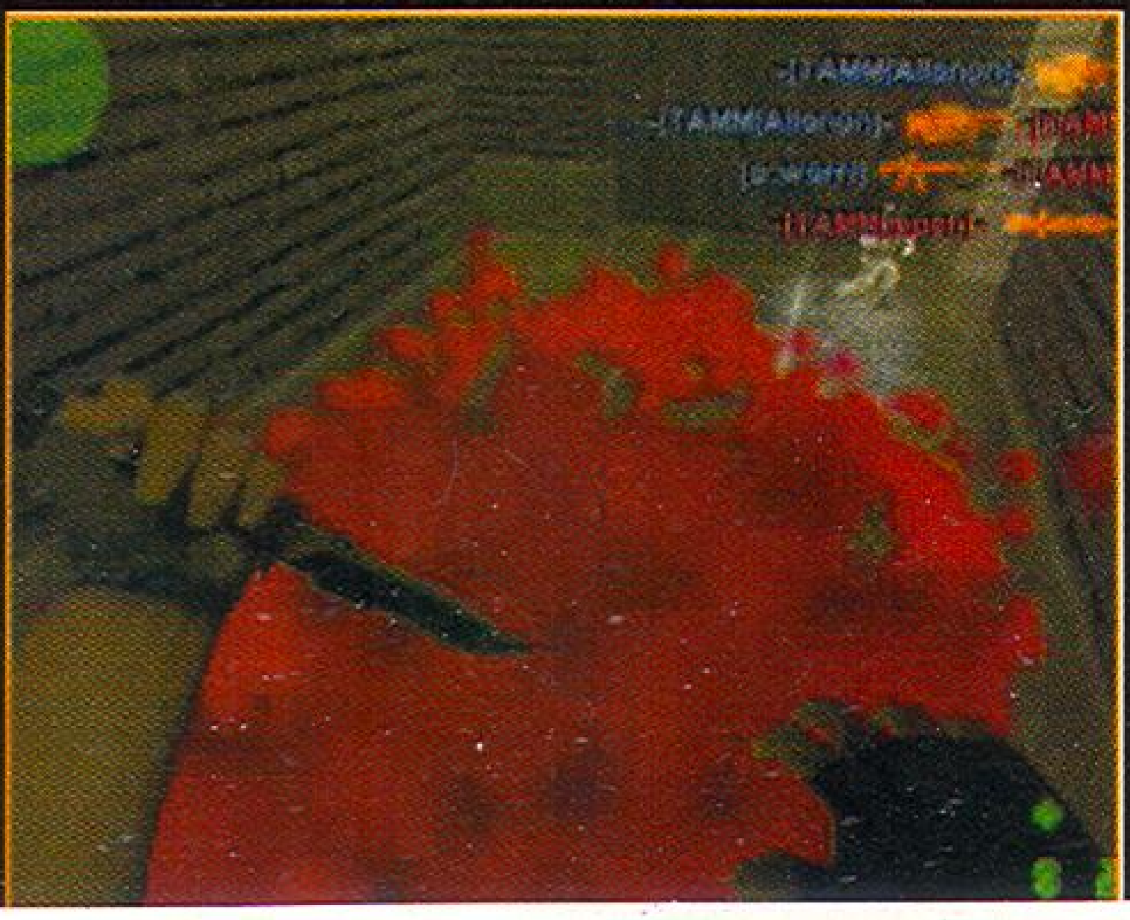


"febre coreene" legate de acesta lucrurile au început să se diversifice. UK PcGames Championships a fost primul campionat național ce nu a pus accentul pe un singur joc, ci pe opt, grupate în patru categorii. StarCraft-ul rămâne însă jocul ce a declanșat cea mai mare mișcare, antrenând în aceasta o țară întreagă. Coreea de Sud reprezintă țara laptelui și a mierii pentru pro-gamerii axați pe StarCraft, cu competiții lunare de mii de dolari. Guillaume Patry (campionul din 1999 al ladder-ului oficial de StarCraft) s-a mutat în Coreea special pentru a juca full-time, el câștigând în acești doi ani mai mult de 100.000$ din concursurile la care a participat.

Cu toate acestea, pro-gaming-ul a avut un moment de derută la începutul anului 2000, când din cauza coagulării celor mai valoroși jucători de Quake în două clanuri, Clan Kapitol și Clan Stickmen, tot spectacolul dispăruse. Concursurile nu mai reprezentau ocazia de a vedea un număr uriaș de jucători participând din pasiune, ci ocazia de a fi martor la lupta dintre două organisme ce reușiseră să adune tot ceea ce era mai bun pe scena pro-gaming-ului. Nimic nu mai era nou, fiecare meci semănând cu celelalte. Anunțul făcut de CPL, prin care aceștia renunțau la Quake ca joc oficial și îl înlocuiau cu CounterStrike, a reprezentat "moartea" scenei de până atunci și apariția uneia complet noi. Numele noi erau din Europa: Schrot Kommando, TAMM, Extousia, Spirit of Amiga, Ninja in Pyjamas, Exousia, iar din SUA: Xtreme Killer 3, Plano Asian Gang, Domain of Pain, Texas Area Untouchables. Echipe foarte puternice, jucători dedicați, sponsori largi în buzunar, viziune, disciplină, toate acestea au dus la crearea acestor echipe într-adevăr profesioniste, majoritatea dintre ele având secții atât de CS cât și de Quake, iar unele chiar și de StarCraft (The Ancients).







Competițiile s-au înmulțit, și astfel avem acum cam patru competiții anuale CPL (CPL Amsterdam, Berlin, Paris, Brazil), o duzină de competiții PGL, EuroCup-ul organizat de ClanBase, UK PCGames Championships, concursurile CAL, Speakesy.net, concursurile organizate la fiecare LAN Party marcant, QuakeCon-ul, World Cyber Games și marele campionat anual din Dallas, CPL-Dallas. Fiecare dintre aceste concursuri are premii de zeci de mii de dolari, iar cele mai importante (WCG și CPL-Dallas) având premii de 300.000 și respectiv 150.000$.

Există însă o șansă să vedem ceva asemănător și în România? Răspunsul majorității celor pe care i-am întrebat a fost că poate doar peste doi, trei ani. Situația actuală însă, așa cum o fi ea, arată că există un interes enorm vis-a-vis de ceea ce înseamnă competiție, concursuri și premii substanțiale. Poate nu chiar atât de substanțiale ca în cazul concursurilor de afară însă un început, mai mocnit, există. Dar să studiem puțin situația existentă.

CPL

A luat ființă în iunie 1997 și a devenit principala ligă profesionistă, cu concursuri organizate în Statele Unite, în Germania, Olanda, Franța, Marea Britanie, Singapore, Australia și Brazilia și premii de sute de mii de dolari. Fiecare concurs CPL este un eveniment în sine, pe lângă competiția în sine existând și expoziții de tehnologii, ateliere de creație, arene de spectatori și așa-numitele BYOC Areas (Bring Your Own Computer) cu mai mult de 1000 de calculatoare.

ClanBase

O bază de clanuri pentru o serie de jocuri, toate FPS-uri. Half-Life, CounterStrike, Unreal Tournament, Tribes și Tribes 2. Organizează campionate (ladders) naționale și internaționale. Mai mult de 25.000 de clanuri europene înscrise, ceea ce înseamnă aproape 150.000 de jucători.

CAL

Organizează de asemenea EuroCup-ul, cea mai prodigiasă competiție anuală europeană.
Construită după modelul ligilor sportive americane (NHL, NBA etc), CAL dispune de patru sezone anuale, conferințe pentru fiecare zonă (Pacific, Altlantic și Central). Echipele avansează apoi în play-offs și mai departe în finale. Premiile sunt nu pe măsura celor de la CPL însă mai mult decât substanțiale. Echipele câștigătoare au dreptul apoi de a participa mai departe în CPL.

Romanian StarCraft League

Mișcarea a început încet încet să își dea duhul la aproape doi ani de la începuturile sale

Mișcarea StarCraft românească a fost una dintre cele mai puternice concentrate asupra unui joc. Jocul propriu-zis a avut la apariția sa un succes enorm prin avizii jucători români, succes parțial motivat și de explodarea, literalmente, a numărului de Internet cafe-uri exact în aceeași perioadă. Nu a durat mult până la apariția unei adevărate manii și a concursurilor organizate săptămânal de o mulțime de cluburi. A fost o perioadă foarte frumoasă, o perioadă ce a dus la creșterea nivelului tuturor jucătorilor și la formarea unui oarecare nucleu de, așa cum s-ar zice, hardcore players, foarte dedicați jocului.

Din păcate, toată această mișcare a început încet încet să își dea duhul la aproape doi ani de la începuturile sale. Lipsa crescândă de interes din ultima perioadă atât a cluburilor, cât și a unui număr mare de jucători, de a organiza și participa la concursuri, lipsa unui cadru clar care să reglementeze toată această mișcare, toate acestea au dus la asfixierea lentă a scenei românești de StarCraft. Acesta a reprezentat momentul în care câțiva dintre acei hardcore players pe care îi menționam au avut ideea organizării unui concurs la scară națională care să retrezească interesul jucătorilor și care să ofere un cadru clar și o serie de reguli fixe. Și astfel a luat naștere Romanian StarCraft League. Organizată chiar de jucători, cu premiile puse la bătaie tot de ei, a avut un succes foarte mare, strângând în jurul său elita românească, însă reușind să rămână în același timp un mic "festival" ce îi strânge pe aceștia la un loc. Interesul a crescut de la o ediție la alta, premiile la fel, iar în acest moment această ligă reprezintă cea mai apropiată aproximație a unei ligi profesioniste, cu jucători valoroși și premii substanțiale (1000 $ suma premiilor oferite la RSL3). Ediția a treia s-a terminat de curând, și a marcat revenirea lui Orly sub reflectoare, după ce acesta câștigase prima ediție iar în a doua a pierdut în semifinale din cauza lipsei de concentrare. La această ediție participarea celor din provincie a fost mult mai mare decât la cele anterioare, iar concursul în sine a fost mult mai strâns și mai spectaculos decât înainte, un indiciu clar al creșterii în valoare a jucătorilor.

Interviu

Am stat de vorbă cu unul dintre organizatori pentru a vă da o idee mai clară și pentru a vedea de unde vine și înspre ce se îndreaptă toată această mișcare.

Spune-ne și nouă cum te numești și care este rolul tău în ceea ce se numește Romanian StarCraft League.

Mă numesc Mihai "The Shaper" Coltoiu, sunt student. Am coorganizat toată această tevatură și am fost unul dintre sponsorii ei.

Cum a evoluat RSL de-a lungul timpului din punctul de vedere al participării, al numărului de jucători, al premiilor oferite?

Ideea de la care s-a pornit a fost să retrezim interesul jucătorilor. Pot spune că acest lucru l-am realizat, lucru dovedit de participarea crescândă la fiecare ediție. Bineînțeles nu a mers fără hopuri, căci au fost momente când s-au înscris mulți, au venit mai puțini să joace iar restul au zis că vin la următorul concurs. Ca premii și



acestea au evoluat, de la cei 500$ oferiți în primele două ediții la 1000 acum în RSL3, sumă care se va păstra și pentru RSL4.

Cum vezi viitorul acestei mișcări? Ce se va întâmpla mai departe?

Am dori să transformăm această ligă în ceva internațional, însă încă nu știm cam câte șanse am avea. Momentan noi ("staff-ul organizațional") vom pleca la Praga pe 25 Noiembrie, unde este un concurs foarte asemănător RSL-ului, însă la nivel internațional și cu premii mult mai mari. Din păcate nu prea avem experiența competiției în afară, însă sperăm că ne vom descurca bine. Revenind la România pot spune că RSL-ul a reușit să resuscite interesul jucătorilor pentru joc, iar în ultima perioadă am văzut chiar și la nivel internațional cum acest interes a recrescut, după o perioadă de timp mai neagră. Bineînțeles, nu punem la socoteală Coreea care este un caz special. Noi însă am reînceput de câteva luni antrenamentele și sperăm să jucăm cât de curând cu jucători valoroși de afară, să ne facem un nume, ca apoi să fim invitați la turnee. Să sperăm însă că StarCraft-ul va ține încă un an frontispiciul jocurilor de strategie, căci mai avem ceva de spus.

Care este părerea ta în legătură cu pro-gaming-ul? Există așa ceva la noi, sunt șanse să existe?



Este un pic fantezism, mai ales pentru România, și mai ales pentru această perioadă. Majoritatea jucătorilor români doresc să aibă ceva cert, jocul fiind doar o ocupație în timpul liber, ceea ce este și normal într-un fel. Adică nu ai certitudinea că jocul la care ești bun va rezista o perioadă suficient de lungă încât să îți permită să îți câștigi existența, sau că tu vei rămâne suficient de bun încât să fii tot timpul printre primii. Există totuși un loc unde dacă ești bun poți să îți câștigi existența jucând StarCraft și acel loc este Coreea de Sud, o țară cu un popor mai... ciudat, ce au făcut o adevărată obsesie pentru jocul acesta. Însă în rest, nu prea. Adică până și în țările mai "răsărite" concursurile sunt rare și premiile nu chiar așa de mari. Noi însă ne vom ocupa acum cu organizarea RSL4, la care sperăm ca participarea să fie mai mare decât la edițiile anterioare. Sperăm să apară interes și din partea firmelor de la noi pentru acest gen de mișcare, și să putem face ceva mult mai substanțial.

Finaliștii RSL3



Nume: Orlando Ispas
Nick: Orly
Din: București
Vârsta: 20 de ani
Joacă de: La început
Participă: a treia oară. A câștigat RSL1, a pierdut în semifinale în RSL2.



Nume: Sorin Popescu
Nick: Eviscerator
Din: București
Vârsta: 21 de ani
Joacă de: La apariția Starcraftului
Participă: a treia oară. Prima oară când ajunge în finală. Coorganizator al întregii Ligi.



Nume: Armand Jugleanu
Nick: Bunker
Din: București
Vârsta: 17 ani
Joacă de: La începuturi
Participă: prima oară



Nume: George Ciurescu
Nick: Shaman of Death
Din: Galați
Vârsta: 17 ani
Joacă de: 2 ani
Participă: prima oară

Romanian CounterStrike League

A reprezentat geneza a ceea ce este acum CounterStrike-ului românesc

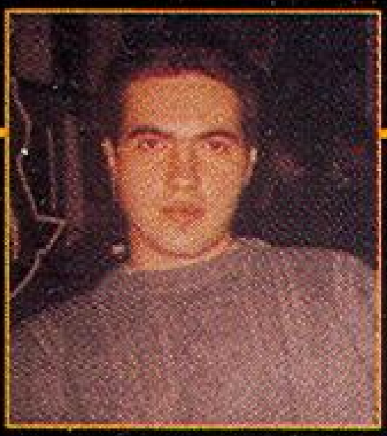
Scena CounterStrike-ului românesc se poate împărți în două perioade distincte. Un mic "ev mediu", localizat temporal în perioada sfârșitului anului 1999 și mijlocul lui 2000, concentrată în jurul a două echipe, CC (Café Computer) și CV (Club Vortex). După cum ușor se poate vedea, totul avea mare legătură cu cluburile din care jucau respectivele echipe și cu concursurile aproape săptămânal organizate de acestea. Din păcate jocul era haotic, regulile hotărâte ad-hoc. Nu se poate spune că a fost o perioadă de mari realizări sau una ce a fost martoră la mari spectacole, însă a reprezentat geneza a ceea ce este acum CS-ul românesc, cu cele mai mult de 120 de echipe ale sale.

Începutul propriu-zis al scenei de CS a venit odată cu organizarea ladder-ului oficial de la ClanBase, și cu unirea celor două echipe sub stindardul Wired. Acesta a fost pasul hotărâtor către un cadru organizațional concret, către un joc bazat pe o serie de reguli acceptate la nivel internațional, către un joc de valoare. Nu a trecut foarte mult timp și echipele au început să se înmulțească, iar valoare lor să crească. Au început să se organizeze meciuri împotriva echipelor de afară, jucătorii noștri dovedind că pot realiza un joc performant cu toate că pierduseră oarecum startul întregii nebunii. Românii sunt însă mari amatori de telenovele și tot asemenea, după mari convulsiuni și certuri, echipa Wired s-a destrămat. Până la acea dată reușiseră însă să nu piardă nici un meci în România, și chiar ajunseseră pe locul 3 pe ladder-ul internațional al ClanBase-ului. Destrămarea sa a reprezentat apariția a două echipe foarte puternice, pe de-o parte TeG (The Elder Gods) și pe cealaltă parte Leguminoase, echipe ce și-au disputat de altfel finala primului concurs cât de cât național de CounterStrike.

RCSL a venit exact la momentul oportun pentru a reuni toate acele echipe ce transformaseră pasiunea lor pentru joc în ceva mai mult. Desfășurat în perioada 16 iulie - 12 august cu 28 de echipe participante, dintre care 20 din București și 8 din Constanța, concursul a fost atent urmărit de toată lumea cât de cât interesată de acest fenomen. Împărțind echipele în șase grupe, meciurile inițiale s-au desfășurat on-line, cu o divizie bucureșteană și una constănțeană. Apoi, pe 11 august, echipele rămase în competiție s-au reunit în Wired Café din București, pentru a participa la sferturile de finală, semifinale, și cele două finale. Ziua cea mai fierbinte a fost însă fără îndoială 12 august, atunci când cele patru echipe rămase în competiție, și-au disputat finala mică și finala mare. Lupta pentru locurile 3 și 4 s-a dat între bucureștenii Clan Divine și constănțenii Professional Team (supriza cea mai mare a acestui turneu). Meciul a fost probabil cel mai spectaculos din întreaga competiție, toți cei aproape 100 de spectatori păstrând o tăcere rar înlocuită cu expresii de stupoare. Meciul s-a terminat cu scorul de 13-11 în favoarea celor din Pro Team. Constănțenii nu au dispus de strategia elaborată a celor de la Divine, însă meciul a fost clar câștigat de trăgătorii mult mai buni ai celor dintâi.

Odată cu finala mare, cea dintre TeG și Leguminoase, spectatorii au avut ocazia să vadă cel mai bine pus la punct meci de CS românesc. Două echipe puternice, strategii excelente, team-play de zile mari, coordonare perfectă, trăgători de elită. Prima hartă, de_aztec, a adus și prima surpriză, Leguminoasele spulberând literalmente TeG-ul, cu un scor de 5-1. Cea de-a doua hartă, de_train, de bază pentru TeG, a fost martora revenirii spectaculoase a acestora, terminându-se cu scorul de 11-7. După două hărți și un scor de 12-12, a venit rândul hărții de baraj, ce a fost de_cbble. Leguminoasele au atacat primii, luând 5 runde. TeG-ul avea nevoie de 6 runde pentru a câștiga meciul, și după 8 minute din cele 20 ale hărții, TeG erau primii campioni naționali.

Interviu



Am stat de vorbă cu Cosmin "Zed" Savu-Cristescu, organizatorul RCSL-ului. Tirul întrebărilor a fost brusc, însă nu am reușit să îl prindem pe nepregătite.

Care este rolul tău în ceea ce se numește Romanian CounterStrike League? Cum ai ajuns să organizezi această ligă?

Evoluția mea în toată această situație a fost oarecum normală, adică din gamer pasionat am ajuns proprietar de club, fiind unul dintre asociații Internet Café-ului Wired Café, din Bl. Mihail Kogalniceanu nr. 49, vis-a-vis de Facultatea de Drept, un club cu o lar[illegible]printre cele asemănătoare din București. Am fost probabil primul club de acest gen ce a avut licențe originale, creând astfel un precedent urmat apoi și de alții. Poziția aceasta mi-a oferit o nouă direcție, dedicându-mă mai mult gaming-ului "serios", adică acelui tip de joc bazat pe un cadru clar și pe o serie de reguli larg acceptate. Toți cei trei proprietari fiind împătimiți ai CS-ului am încercat să ne implicăm atât organizațional cât și financiar în această comunitate. Wired Café a fost de altfel primul club care a organizat un concurs de CS serios, în noiembrie 2000, când am oferit un premiu fix, destul de substanțial, indiferent de suma adunată din înscrierile celor mai bine de 20 de echipe.

Cum a apărut ideea organizării RCSL?

Ideea organizării RCSL-ului a venit după descoperirea ClanBase-ului (www.clanbase.com), care este exact așa cum spune și numele o bază de clanuri pentru o serie de jocuri. Prin ClanBase am avut posibilitatea de a crea un campionat românesc ce s-a bucurat de ceva succes, căci în mai puțin de șase luni deja în acest ladder activau mai bine de 120 de echipe. Văzând interesul suscitat și notând în același timp lipsa unor cadre care să ofere gamerilor și altceva, adică niște premii substanțiale, care să îi motiveze să creeze performanță, ne-am gândit să facem un concurs bazat pe aceste clanuri inscrise în ClanBase, concurs inițial gândit să fie organizat de mai multe cluburi din București. Ideea propriu-zisă nu a fost a mea, a venit din partea altui club bucureștean ce între timp însă și-a pierdut interesul, iar la momentul adevărului am descoperit că suntem singurul club interesat în continuare să susțină așa ceva. Lucrurile s-au precipitat însă odată cu venirea vacanței de vară, multe echipe dorind să își testeze valoarea la momentul respectiv.



Am decis să organizăm concursul, și deși estimările noastre au fost mai optimiste, numai 28 de echipe au participat, 8 dintre ele fiind din Constanța, un centru foarte puternic în ceea ce privește CS-ul jucat la nivel competițional. Concursul a ieșit bine, el reușind să creeze un clasament al valorii, a promovat niște echipe ce au încercat mai departe să facă față pe scena internațională.

Care a fost motivul organizării acestui gen de concurs? Și care au fost lucrurile rele și cele bune, acum la finalul acestei ligi?

Motivul principal aflat în spatele organizării acestuia a fost lipsa interesului din partea altcuiva de a organiza așa ceva și o nevoie din partea gamerilor pentru un astfel de concurs. Ceea ce a ieșit bine a fost faptul că o serie de echipe românești au primit un rating pe ClanBase și au profitat de el pentru a juca cu echipe din ce în ce mai puternice din Europa, și faptul că s-a împământenit în conștiința gamerilor faptul că cineva organizează astfel de concursuri, că există cineva căruia îi pasă, nevorbind aici de o persoană, ci de toți cei care au ajutat la organizarea acestui eveniment. Pe lângă Wired Café îi mulțumesc foarte mult lui Rygars, care s-a ocupat de partea tehnică și nu în ultimul rând, în ciuda diferendelor dintre noi, lui Silviu Stroe de la firma Computergames, ce a pus la dispoziția noastră serverele. Lucrul rău însă în toată această treabă este faptul că un astfel de concurs necesită suport material, ce nu poate fi oferit de un simplu Internet Café.

Toată lumea așteaptă ediția a doua a RCSL-ului. Ce se va întâmpla mai departe?

După cum spuneam resursele sunt limitate. Un Internet Café nu își mai poate permite să susțină singur un astfel de proiect. Pe această cale adresez un apel firmelor de IT care sunt interesate de așa ceva, să susțină pe cât posibil astfel de proiecte, căci acestea practic creează o comunitate formată din consumatorii lor. Dezinteresul manifestat până acum de acestea este cu atât mai ciudat cu cât este vorba totuși de înșiși clienții lor. Aceste firme au foarte mult de câștigat prin implicarea în dezvoltarea acestei comunități, și prin promovarea evenimentelor de acest gen.



Interviu CC



Una dintre veștile cele mai fierbinți ale acestei toamne este refacerea vechii echipe a CC-ului, și slăbirea prin aceasta a campionilor naționali actuali, TeG, rămași dintr-o dată fără trei dintre membrii lor de bază. Am decis să îi invităm pe probabil viitorii campioni la o mică șarjă de întrebări și răspunsuri:





Ce v-a făcut să refaceți vechea echipă? Care au fost motivele?

CC: În primul rând legăturile de prietenie care există între noi, iar în al doilea rând faptul că împreună putem face ceva mai bun, putem crea o echipă foarte puternică.

Ce doriți să realizați în mod concret? Care vă sunt planurile?

CC: La nivel imediat dorim să câștigăm concursul din decembrie de la Brașov, și apoi să plecăm la alte concursuri europene, CPL sau PGL. Am mai avut odată această șansă, atunci când o parte din noi jucau în echipa Wired, însă din păcate atunci nu s-a mai putut.

Scena CS-ului în acest moment este destul de animată. Care vă sunt principalii oponenți?

CC: Cei din TeG în primul și în primul rând, apoi cele două echipe din Constanța, Pro Team și Energy Connection. Mai sunt o serie de echipe puternice cum ar fi Desert Storm Troopers, Magic Team sau Moravuri, însă în acest moment suntem mai buni ca ei. Vom vedea însă la Brașov cum stau lucrurile. Însă într-adevăr scena este foarte animată, cu echipe noi venind din urmă, AIM-ul de pildă, sau cele vechi cum ar fi Legiune, ce au acum 4 membri din fostul Clan Divine.

Ce părere aveți de noua tehnologie HLTV și impactul ei asupra meciurilor și a spectacolului?

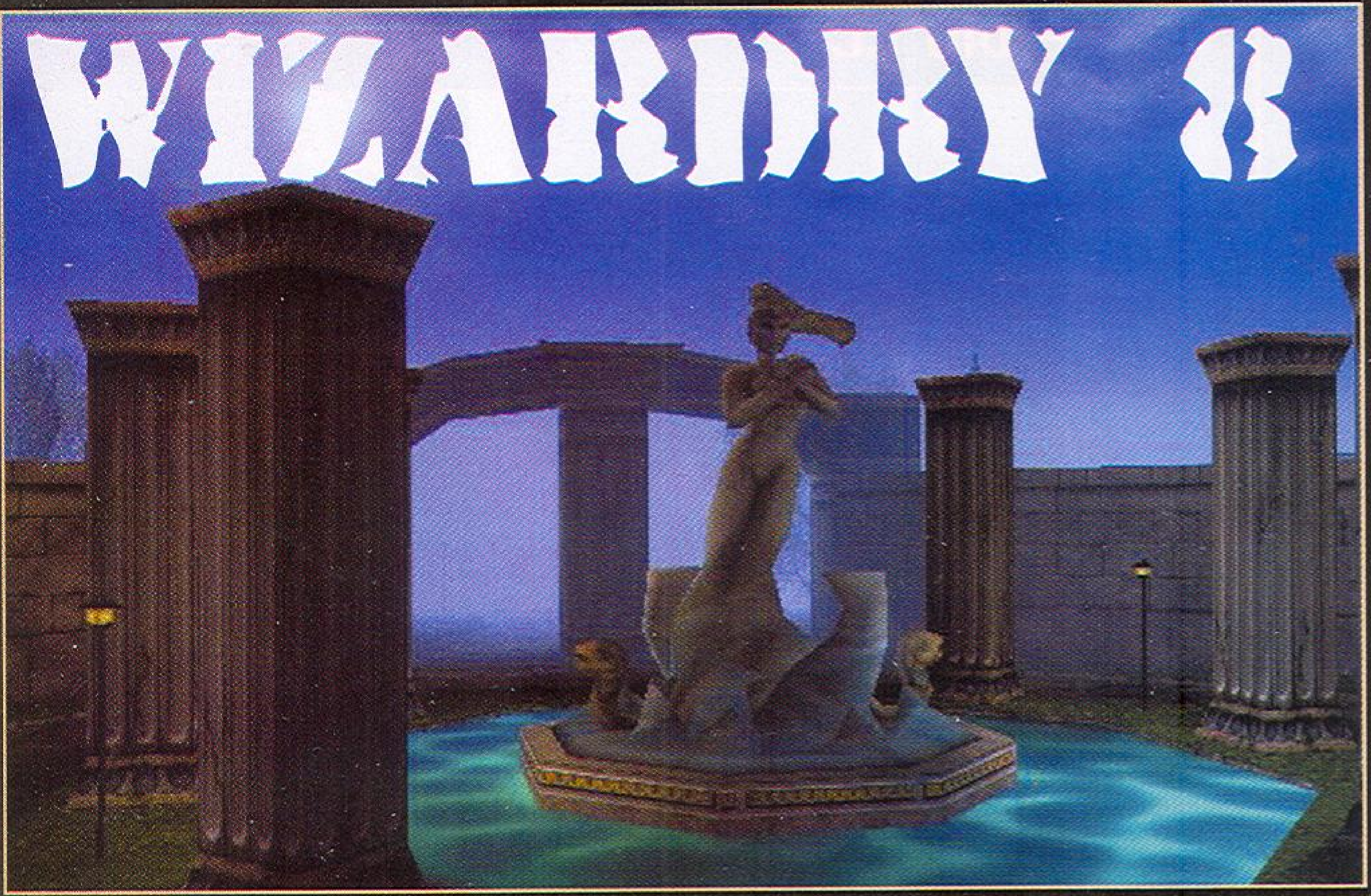
CC: Orice sport are nevoie de spectatori, și cum CS-ul a devenit ceea ce s-ar putea numi un sport electronic, el are nevoie de așa-numitul "show", de cât mai multă lume care să urmărească meciurile. HLTV-ul le oferă această șansă permițând câtorva sute de oameni să se conecteze la un meci și să îl urmărească în direct, și ne oferă și nouă în același timp șansa de a juca "sub reflectoare". Este un lucru bun.

Și cum merge cu antrenamentele?

CC: Merge bine, încet-încet intrăm în programul zilnic, avem și un antrenor în persoana lui Zed, ce se va ocupa de ținerea noastră "în frâu" și de toată partea managerială a echipei. Momentan însă trebuie să ne punem la punct strategiile și să le exersăm, deci va urma o perioadă mai lipsită de evenimente notabile. Va trebui să ne reobișnuim să jucăm împreună, însă cu toții avem experiența jocului în echipe puternice, deci nu ne va lua prea mult timp.

COMPONENȚA CC

- Gh3r0s
- Pit
- Floppynstein
- Spinul
- LoAnimal
- Aliem
- Mephisto
- Zed (coach)



• Web: www.wizardry8.com • Producător: Sir-Tech Canada • Distribuitor: N/A • Apariție: 15 noiembrie 2001

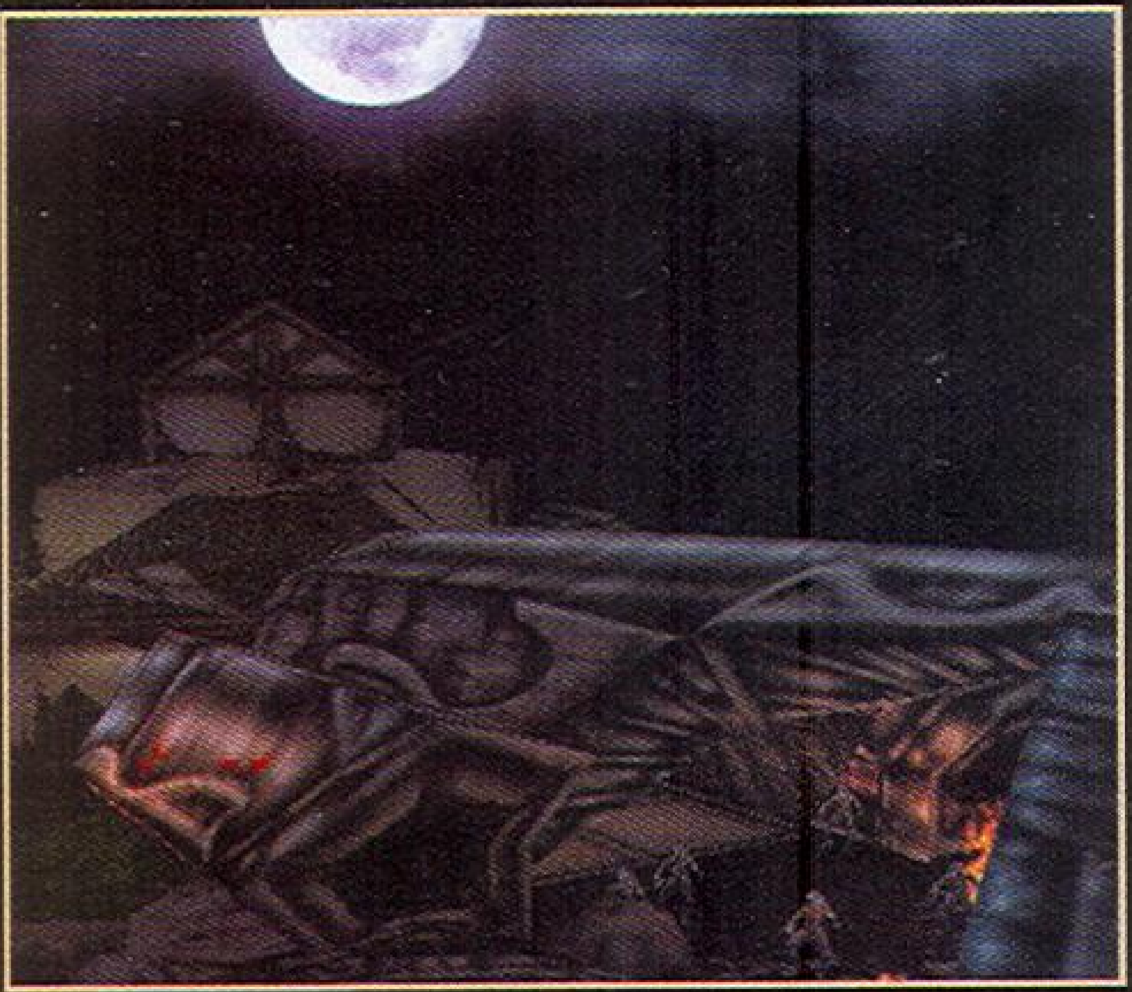
Va fi Dark Savant învins în cele din urmă?

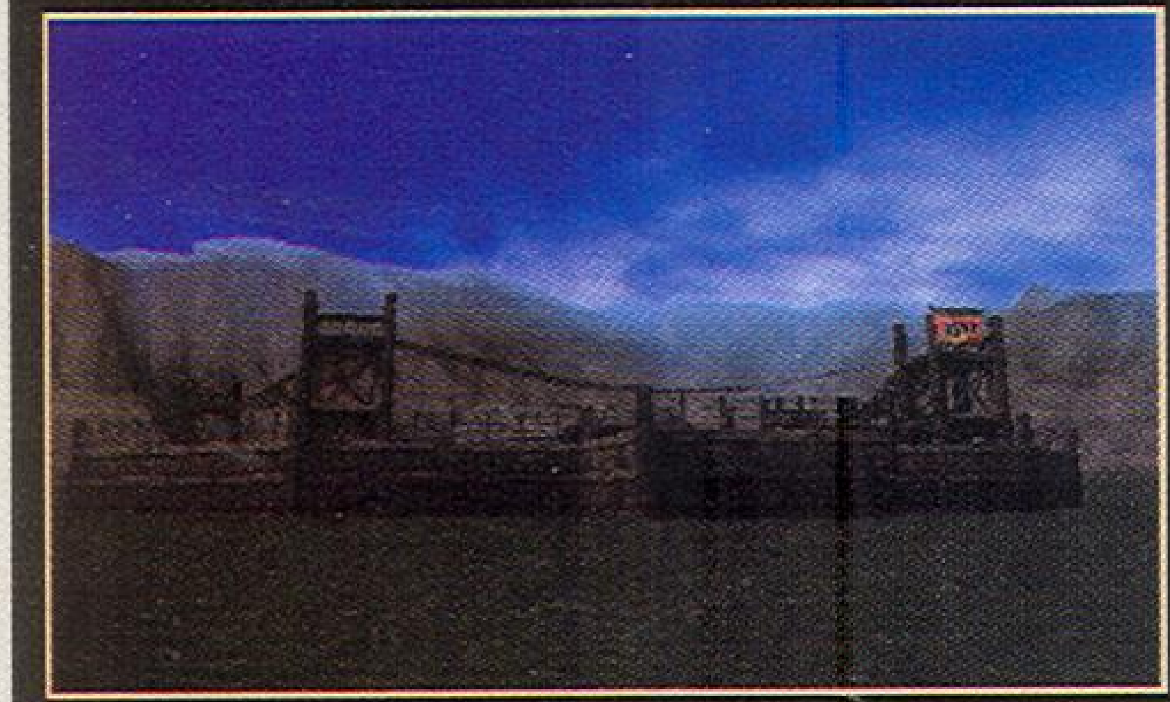
Tip joc: RPG
Redactor: Vlad Zotta

Genul RPG a fost binecuvântat de-a lungul timpului și cu trei serii de jocuri deosebit de lungi și complexe: Ultima, Might and Magic și Wizardry. Fiecare dintre acestea a avut propriul său drum. Un singur lucru a fost însă comun tuturor și anume îmbunătățirea constantă a seriei respective sau cel puțin încercarea de a face acest lucru. Fără să bănuiască, producătorii au mai săvârșit un lucru extrem de important. Ei și-au adus contribuția la dezvoltarea genului RPG cu fiecare titlu scos. Poate sună pompos dar acesta este adevărul. Într-o lume în care seria Diablo a ajuns de abia la al doilea titlu dacă lăsăm add-on-urile la o parte, seriei Wizardry i se va mai adăuga pe 15 noiembrie încă un joc, al optulea.

O simplă continuare?

Este o continuare, într-adevăr, însă nu este deloc simplă. Povestea se reia exact de acolo de unde s-a sfârșit Wizardry 7: Crusaders of the Dark Savant. În cadrul acestuia întâlnim un personaj enigmatic cunoscut sub numele de Dark Savant. Singurul lucru care se știe despre el este că ar fi una dintre cele mai puternice entități în viață și că ar călători prin Cosmos într-o navă neagră. Acesta a dobândit un vechi artifact, Astral Dominae, care dăruiește deținătorului său putere asupra vieții. Cum Dark Savant nu se mulțumește doar cu atât el a purces în căutarea a încă două artifacte iar dacă le va găsi va dobândi puterile Seniorilor Cosmosului. Cum aceștia sunt cei care au făurit Universul, lumea în care trăim și tot ceea ce există în ea, puterile pe care le va obține Dark Savant ar fi imense și ar fi folosite cu siguranță în scop negativ. Acțiunea se petrece în orașul Arnika, planeta Dominus, gazda unei rase foarte avansate și totodată foarte civilizată denumită Higardi. Dark Savant a pus stăpânire pe Arnika iar acesta se transformă pe zi ce trece în ruină. Intră însă în scenă un grup de binefăcători al căror singur scop este de a-l opri cu orice preț pe Dark Savant.





O REVENIRE ÎN FORȚĂ PENTRU WIZARDRY

Noutatea

Jocul poate fi început în două moduri. Unul presupune importarea personajelor din Wizardry 7, care este un joc de DOS, sau din varianta republicată a acestuia pentru Windows din 1995 așa că fanii seriei care mai au asemenea salvări ar putea să înceapă să le caute chiar de acum pentru că merită. Personajele importate vor beneficia de un bonus la experiență precum și de skill-uri sau item-uri în plus. Wizardry 8 mai oferă pe lângă toate acestea și patru feluri diferite de a intra în acțiune, fiecare reflectând alianțele făcute în jocul anterior. Este remarcabil de observat atenția producătorului pentru timpul și efortul consumat de fanii Wizardry în realizarea personajelor iar acesta reprezintă poate modul lor de a le mulțumi. Cei care sunt însă începători în ale Wizardry-ului sau cei care pur și simplu nu mai au salvările de atunci pot începe prin a-și crea personaje noi. Grupul poate să conțină până la 6 personaje plus încă două NPC-uri perfect controlabile cât nu au altceva mai bun de făcut. În Wizardry 8 există 11 rase și 15 clase disponibile. Dintre rasele prezente putem aminti elful, piticul, gnomul dar și unele mai ciudate cum ar fi omul șopârlă, omul lup sau draconul un amestec interesant între om și dragon. Clasele acoperă o vastă arie de preocupări dar pentru a reuși trebuie să le distribuiți cu mare atenție pentru că un grup de succes va îmbina în mod egal puterile magice cu cele fizice și cu talentele native ale personajelor. Se face astfel că avem posibilitatea în Wizardry 8 să alegem ca meserii pe cea de alchimist, bard, episcop, luptător, mag, preot, călugăr, ninja, psionic, ranger, rogue, samurai, valkyrie, lord sau chiar cea de inventator (gadgeteer), a cărui abilitate specială va fi cea de a combina item-uri dintre cele mai diverse pentru a crea altele mai bune. Cum un RPG nu ar fi complet fără vrăji se preconizează că vor fi aproximativ 90 clasificate în funcție de șase elemente și care vor avea un rezultat diferit în funcție de nivelul de putere al personajului respectiv. Și mai impresionant este însă numărul monștrilor. Există 100 de modele numai că numărul [illegible]ațiilor aduce suma totală la aproximativ 300 de monștri.

Profeția

La ora actuală când spui RPG mulți nu se gândesc la first person ci la acțiune tip Diablo II. Ziua în care va apărea un joc care să reinventeze genul va fi una de excepție, poate chiar una istorică. O aștept cu nerăbdare, nu din răutate sau aversiune ci din curiozitate. Acel joc va trebui să fie cu mult mai captivant decât Diablo pentru a strămuta atenția lumii. Un lucru pe care producătorii nu l-au înțeles până acum este că mărirea numărului de rase, clase, personalități, item-uri sau monștrii nu duce neapărat la succes. Sunt și acestea necesare însă nu numai acestea. Cred însă că ar trebui să fiu optimist și să dau Cezarului ce-i al Cezarului. Seria Wizardry va renaște.

Vechi/Nou

Wizardry 8 îmbină arhaicul cu science fiction-ul. Există nave spațiale și starporturi dar există și arbalete. Această combinație este și unul dintre atuurile companiei Sir-Tech, cea "vinovată" de producerea Wizardry. Ei au început lucrul pentru acest titlu acum patru ani. Din această cauză engine-ul 3D nu este unul spectaculos însă foarte capabil de a reda îmbinarea dintre cele două elemente prezentate mai sus. Perspectiva este first-person ceea ce reprezintă o revenire binemeritată iar de această dată freelook-ul dă mișcării mult mai multă libertate decât înainte.

EMPIRE EARTH

Ce este mai bun dintre toate RTS-urile de succes.

Tip joc: RTS
Redactor: Vlad Zotta

• Web: www.sierrastudios.com/games/empireearth • Producător: Stainless Steel Studios • Distribuitor: Monosit • Apariție: 15 noiembrie 2001









Domeniul RTS este în fiecare an inundat de foarte multe jocuri. Unele sunt de la bun început simple clone de Starcraft, Age of Empires sau Command & Conquer, pe când altele sunt anunțate cu surle și trâmbițe ca fiind revelația anului doar pentru a avea același sfârșit tragic cu destinația Recycle Bin. În 1998 lead designer-ul Rick Goodman pleacă de la Ensemble Studios unde lucrase pentru Age of Empires și își înființează propria companie de producție de jocuri cu singurul motiv de a deveni cel mai celebru producător de RTS-uri. Compania poartă numele de Stainless Steel Studios iar primul joc pe care sunt gata să îl scoată pe 15 noiembrie este Empire Earth.

Inspirându-se câte puțin din fiecare Rick Goodman a adunat laolaltă toate elementele de succes prezente în câteva RTS-uri și a reușit astfel să alcătuiască o mixtură interesantă de acțiune în stil Age of Empires desfășurată pe o perioadă comparabilă cu cea din seria Civilization. Jucătorul are la dispoziție 14 epoci reale sau chiar imaginare din cadrul istoriei omenirii: epoca preistorică, a pietrei, a cuprului, a bronzului, epoca întunecată, Evul Mediu, Renașterea, cea imperială, industrială, primul și al doilea război mondial, epoca modernă, digitală și chiar epoca nanotehnologiei, care în viziunea lor are loc peste 200 de ani de-acum înainte. Faptul că în cadrul modului single-player se poate alege o variantă de joc continuu care te trece prin toate epocile pe rând sau se poate juca direct una anume conferă jucătorului o mai mare libertate de acțiune și se adresează unei game de preferințe mult mai largi. Numărul de civilizații care îți stă la dispoziție este de 21 dar există și posibilitatea personalizării uneia folosindu-te de nu mai puțin de 100 de variabile. Printre cele pe care poți să le alegi de la bun început se numără civilizația greacă, chineză sau vechii israelieni dar și englezi, francezi, nemți sau cel puțin popoarele care se aflau în acele locuri cu foarte mult timp în urmă. Ceea ce este foarte interesant pentru modul multiplayer este că nu știi ce a ales adversarul tău până când nu începe jocul. Acest mic artificiu în cadrul unui joc pe LAN nu va avea o prea mare valoare dar pentru jocuri online este cu adevărat un mare pas înainte. Până acum fiecare avea gata pregătite diverse scenarii sau tactici pe care le aplica în funcție de adversar. De acum înainte va trebui să dăm dovadă de adaptare și de o mai bună capacitate de analiză a situației. Din fericire tactica va avea și un suport destul de numeros din partea unităților căci vor fi peste 200. Luând însă în calcul faptul că avem de-a face cu 21 de civilizații și 14 epoci rămâne de văzut cum este făcută împărțirea. Principalele obiective în Empire Earth sunt cele de ordin militar astfel încât toate celelalte acțiuni pot fi considerate adiacente. Jucătorul are la dispoziție

URMEAZĂ ADEVĂRATA PROVOCARE

diferite resurse precum aurul, lemnul sau fierul cu ajutorul cărora poate construi 20 de clădiri și cerceta în total 150 de tehnologii diferite. Având în vedere numărul civilizațiilor și al epocilor, 20 de clădiri ar putea fi totuși prea puțin. Din această cauză Stainless Studios a ales pentru faza de beta test o serie de jucători de Age of Empires de renume care să ajute la balansarea acestuia ajungându-se în final ca toate civilizațiile să aibă avantaje și dezavantaje fără a exista una anume mai cu moț.

Să sperăm că această decizie va șlefui produsul final atât de frumos încât noi, cei care vom beneficia și ne vom bucura de el să experimentăm încă din prima un joc matur, bine realizat și echilibrat. Chiar dacă unele aspecte nu sunt tocmai originale (unitățile mecanoide din ultima epocă de exemplu) jocul merită luat în seamă pentru ingeniozitatea cu care îmbină toate aceste elemente precum și pentru acele mici artificii care aduc noul și care îți furnizează un soi de curiozitate avidă caracteristică de obicei jocurilor adventure.

Ce vedem?

Engine-ul grafic 3D este unul proprietar Stainless Steel Studios. Pe lângă faptul că și mediul înconjurător dar și unitățile sunt full 3D, engine-ul poate reda și diverse efecte care dau viață jocului și care îl aduc mult mai aproape de realitate. Astfel copacii se unduiesc în bătaia vântului, apa este limpede și clară acolo unde ar trebui să fie așa, vremea se poate schimba din senin, ziua se poate transforma în noapte și fumul îți poate ascunde anumite lucruri. Atenția acordată lui Empire Earth de către producătorii săi nu se răsfrânge din fericire doar asupra graficii, ei promițând și o coloană sonoră de excepție.

BATTLE REALMS

• Web: www.ubi.com • Producător: Liquid Entertainment
• Distribuitor: Crave / UbiSoft • Apariție: iarna 2001

Strategia renaște... prin tactică.

Tip joc: RTS
Redactor: Cristian Soare



Jocurile Real Time Strategy reprezintă o adevărată molimă a industriei. După ce la sfârșitul anilor '90 erau indiscutabil cele mai populare, odată cu noul mileniu totul s-a transformat într-o scuză pentru tot felul de teste nereușite ce încercau să combine engine-uri 3D, AI-uri puerile, design-uri făcute în grabă pe două șervețele, sau pur și simplu reapariții ale unor succese anterioare, numai că mult mai colorate. Ed Del Castillo este unul dintre cei aflați în spatele succesului inițial al seriei C&C, și după plecarea de la Westwood și o perioadă petrecută la Origin, a decis să își înființeze propriul studio de producție, Liquid Entertainment. Nu este un lucru rău, căci majoritatea celor care lucrează acolo sunt foști angajați Westwood și Origin, hotărâți să ne ofere unul dintre cele mai bune titluri RTS ale ultimilor ani, un concurent direct pentru Empire Earth și Warcraft 3.

Yin și Yang

Battle Realms se concentrează asupra tacticilor de luptă propriu-zise, însă dispune în același timp de un sistem economic foarte deosebit de modelul obișnuit ce orbitează în jurul relației dintre multe clădiri, mulți țărani, multe resurse și cățărare cât mai sus pe așa numitul tehnological tree. Lupta nu va reprezenta o încleștare epopeeică între zeci și sute de unități, ci între o medie de 25, ceea ce permite folosirea materiei cenușii pentru a pune la punct câteva mișcări și tactici spectaculoase. Două resurse există, și anume apa și orezul, iar singurele unități din joc sunt țăranii. Aceasta nu este însă o piedică, căci dacă decideți să vă faceți un arcaș, de pildă, antrenați un țăran să devină arcaș. Însă dacă după ce și-a terminat antrenamentul realizați că de fapt ați fi avut nevoie de un mușchetar sau tunar, nu-i nimic, luați arcașul, îl puneți la alt antrenament și aveți un mușchetar. Dinamica aceasta a unităților este foarte interesantă și foarte necesară, permițând o acomodare imediată la tot felul de situații, fără a fi nevoie de o schimbare esențială a planului de joc și a modului în care ați folosit resursele până în acel moment. Există patru clanuri în acest univers fantastic îmbibat cu puternice elemente asiatice, fiecare cu unitățile sale, interfața sa și mod deosebit de joc. Două clanuri sunt Yin (adepte ale părții pozitive) și două sunt Yang (evident, partea negativă). Clanurile pozitive au ca unități speciale călugării iar cele negative, ninja. Fiecare clan va dispune de un maximum de patru eroi, într-un mod foarte asemănător cu cel care exista în design-ul inițial pentru Warcraft 3. Vederea va fi foarte asemănătoare cu cea din Myth, jocul per total apropiindu-se destul de mult de vechiul succes de tactică. Spre diferență de acesta camera nu se va putea roti, însă se va mișca, apropia sau depărta după dorință. Per total, Battle Realms pare mult mai atrăgător decât concurenții săi direcți, căci folosește o nouă abordare a sistemului economic, și se concentrează în special pe partea de tactică, având de oferit foarte multe celor avizi de așa ceva.



ALB ȘI NEGRU YIN ȘI YANG

CLANURI

DRAGON CLAN Adepți ai părții Yin, luptători pentru care onoarea este mai presus de orice, construiți după modelul asiatic clasic. Unitate esențială: samuraiul.

SERPENT CLAN Imaginea în oglindă a celor din Dragon. Răi, misterioși, adepți ai Yang-ului. Luptători ce ar face orice să câștige o bătălie. Unitatea esențială este ronin-ul.

LOTUS CLAN O misterioasă grupare magică, descrisă ca fiind inspirată de atmosfera scriiturilor lui Clive Barker. Corupți atât în spirit cât și în trup, clanul reprezintă partea cea mai întunecată a răului și a magiei. Unitate esențială: master warlock.

WOLF CLAN Un trib primitiv, cu multe reminescențe animalistice. Sunt depășiți ca tehnologie, însă fervoarea cu care luptă este deosebită. Unitate esențială: werewolf.



LUCRURI PLĂCUTE

Am fost fermecat de introducerea în sfârșit a cailor, iar metoda în care s-a făcut este ea însăși deosebită. Călărețul și calul său nu fac corp comun, fiind două entități diferite. Astfel majoritatea atacurilor mele se vor concentra asupra calului, încercând să îl doboare pe acesta, iar atacurile de distanță asupra călărețului. Însă odată ajuns pe pământ, călărețul poate să lupte la fel de bine. Mai mult chiar, o unitate de infanterie poate să se urce pe un cal ce și-a pierdut stăpânul și să lupte așa. Simplu și eficient.

TOM CLANCY'S GHOST RECON

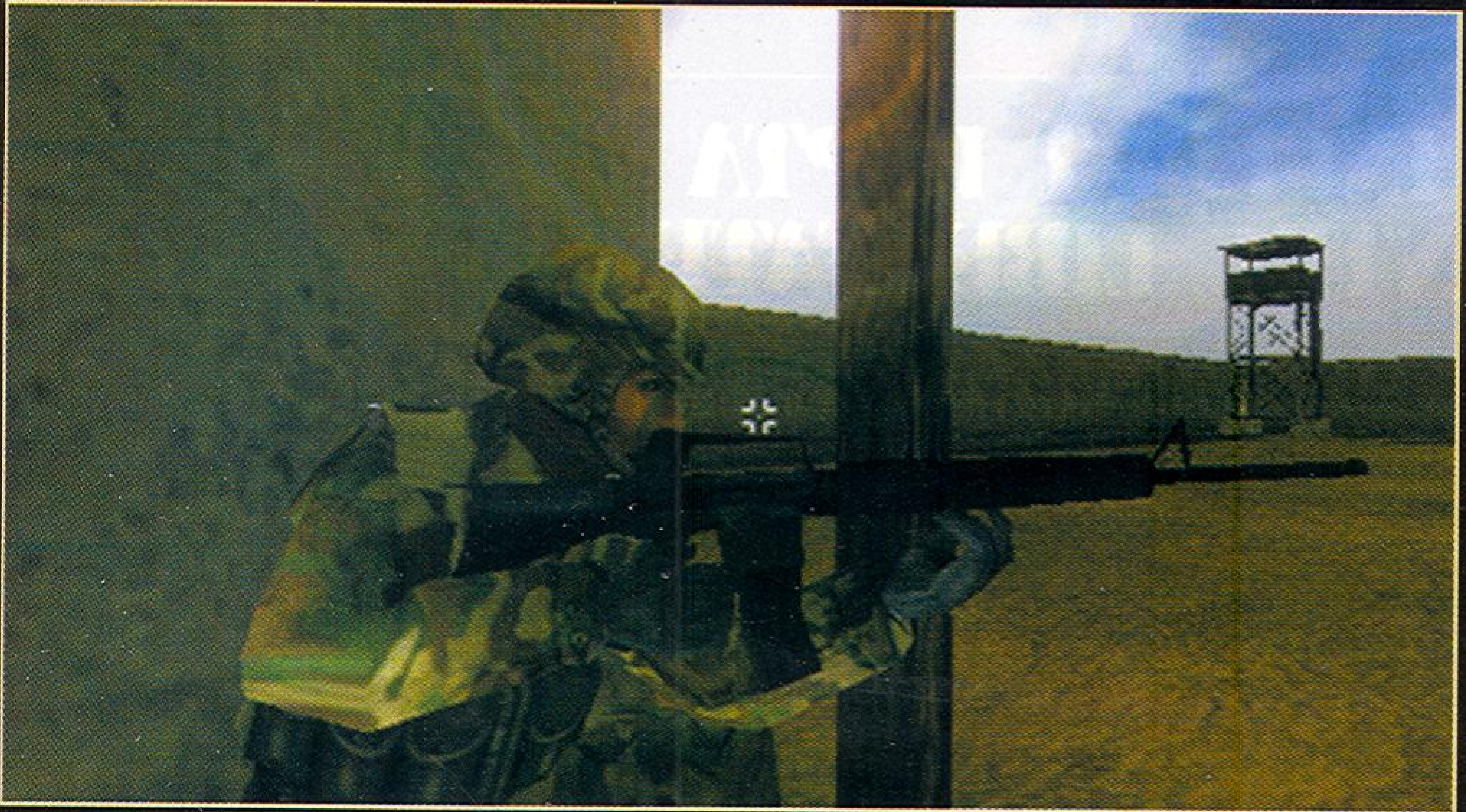
• Web: www.ubi.com • Producător: Red Storm Entertainment • Distribuitor: UbiSoft • Apariție: nov./dec. 2001

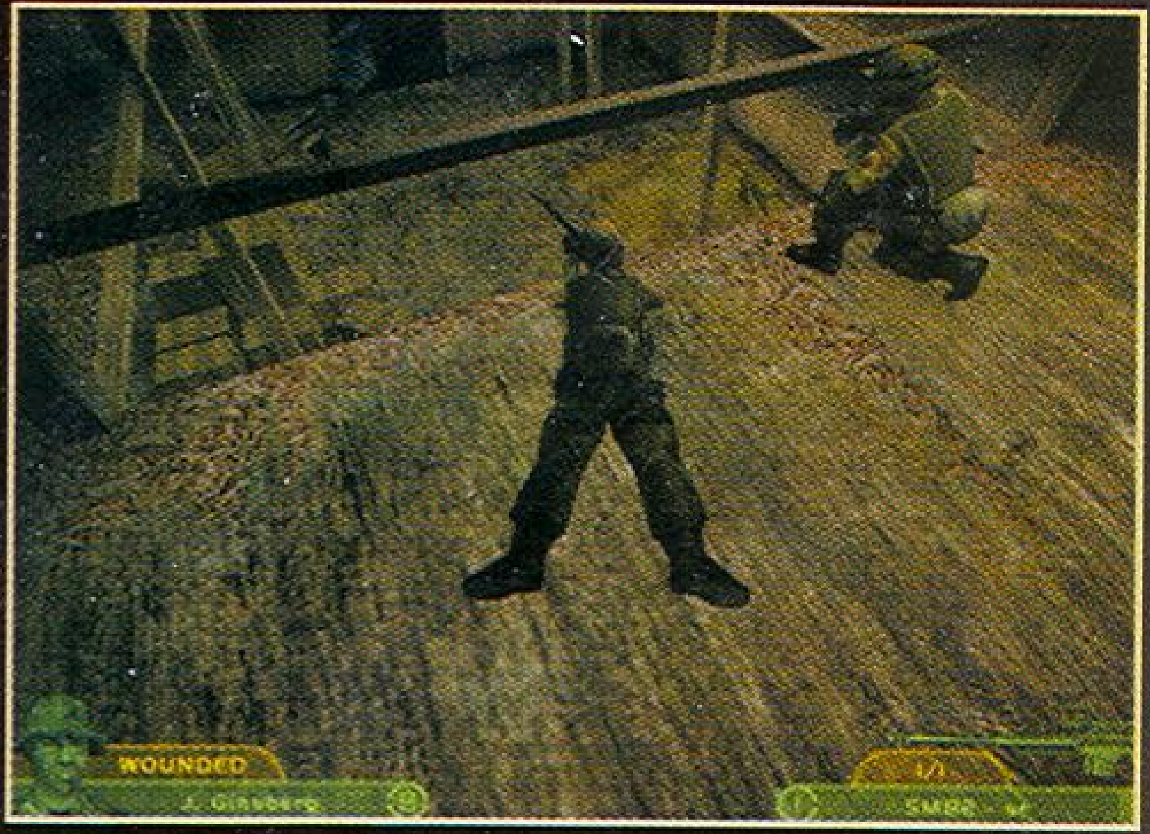
Tip joc: Team FPS
Redactor: Cristian Soare

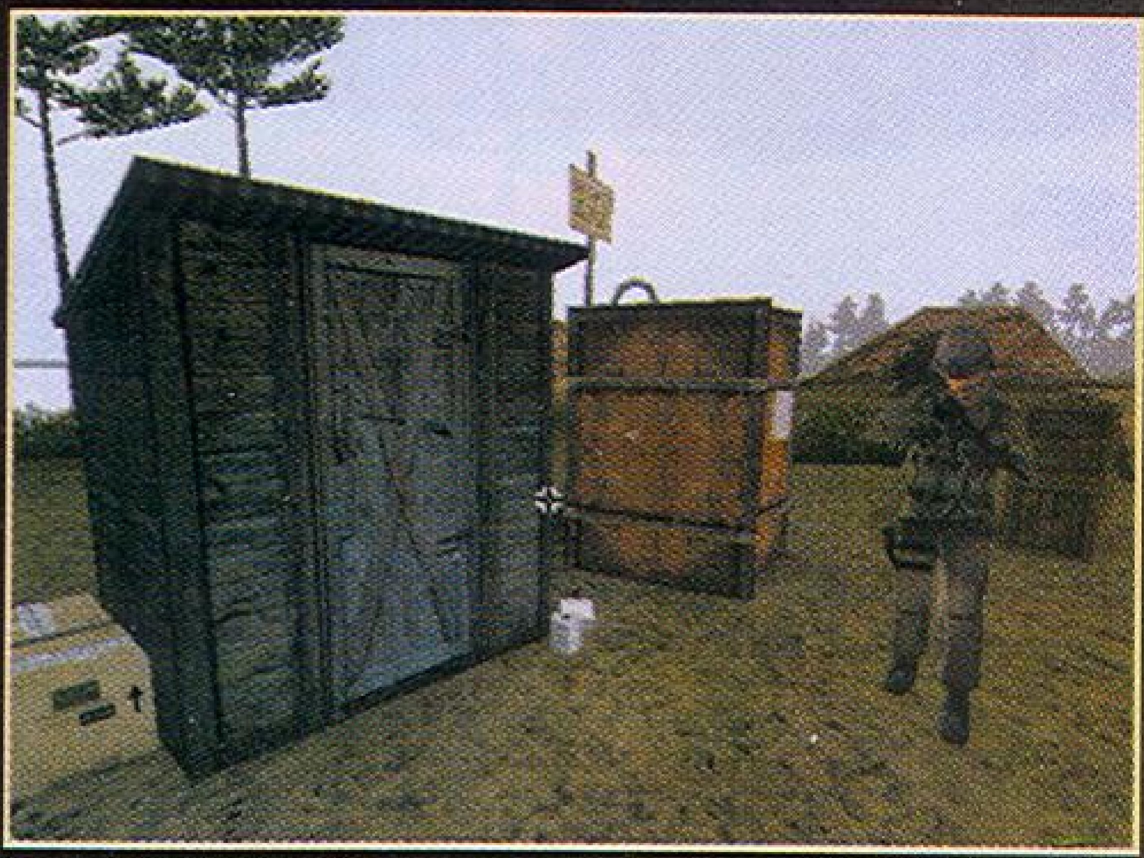
Fantomele ne atacă, însă inainte fac o mică recunoaștere.

Spre rușinea domniilor voastre aș putea să pariez că sunt o mulțime printre voi ce nu ați pus mâna pe mica bijuterie de joc pe numele ei Rainbow Six. Mai mult chiar, aș putea paria că destui nici nu ați auzit de el, iar dacă ați auzit a fost doar pentru că avea legătură cu Tom Clancy, știți voi, cel cu personajele de genul "Antonio se răsuci, iar dansul mușchilor săi făcu inima lui Rachel să tresară. Două pocnituri, și cei doi teroriști erau morți. Rămăseseră 93." Cum necum, fostul agent de asigurări a reușit să dea naștere unei case de producții, Red Storm Entertainment, ce spre norocul gamerilor, a reușit să producă un joc mult mai bun decât cărțile. Au trecut destui ani de când Rainbow Six a apărut și se pare că este timpul pentru o continuare.

locații interioare. Cuvântul de ordine în Ghost Recon este "realism". Red Storm a lucrat foarte mult pentru ca până și cel mai mic detaliu să fie veridic, începând cu copacii ale căror rămurele se mișcă în vânt și până la fizica modelelor, animațiile personajelor sau AI. Fiecare soldat are specializare pe o armă, el folosind-o pe aceasta și muniția aferentă, fără a lua muniție sau arme de la inamici. Mișcările, damage-ul luat este cât mai apropiat de realitate, deci doar în 20% din cazurile în care ați fost lovit veți reuși să scăpați doar cu rană. A fost modificat și modulul de stabilire a strategiei, o parte de care jucătorii seriei anterioare se plânseseră că este prea complicată și greu de folosit. Red Storm se laudă că a reușit să o facă mai simplu de înțeles, însă nu a scăzut din

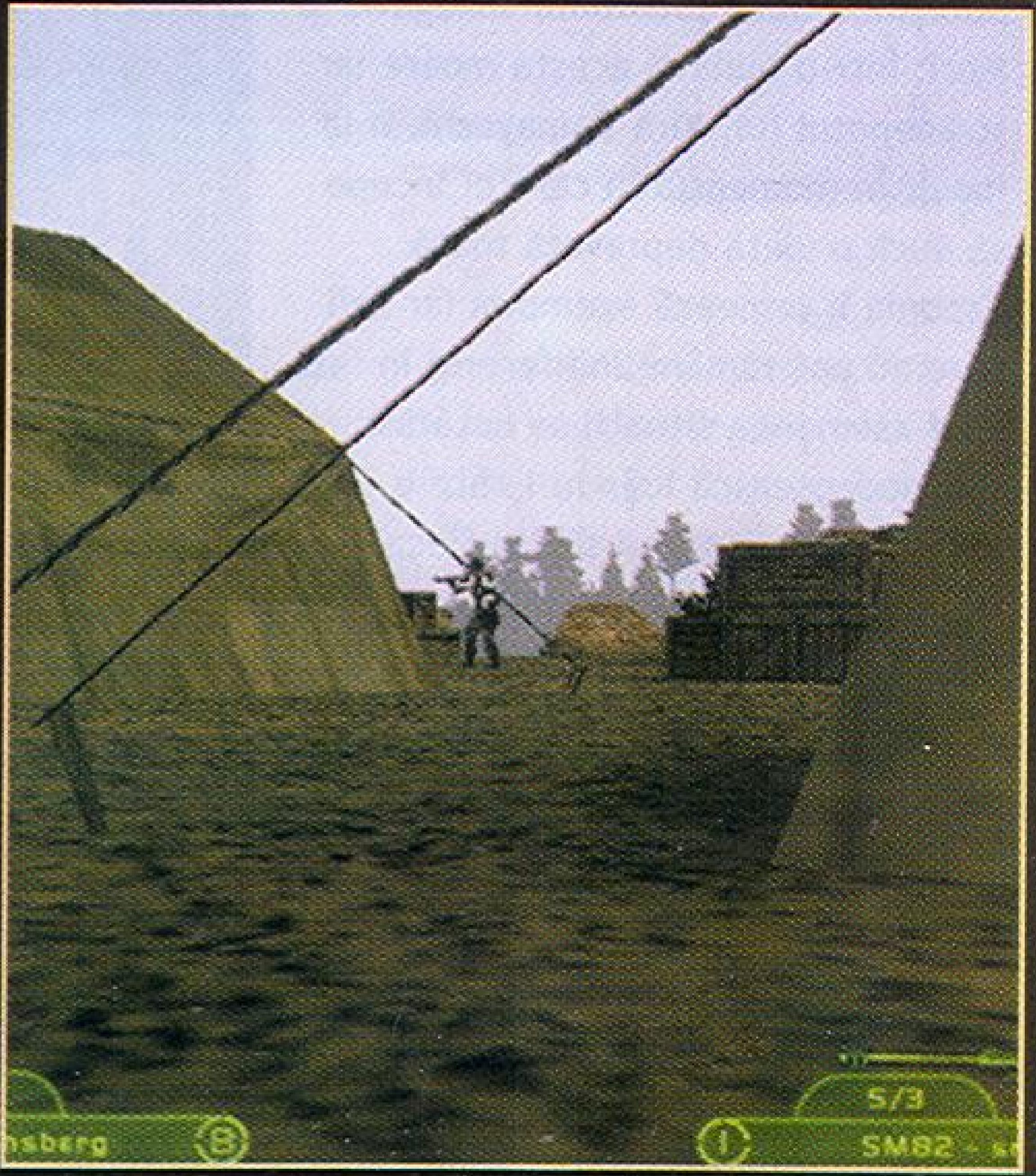






REALISMUL SE ÎNTOARCE CU BINE





Don't you beliveeeeee iiit...

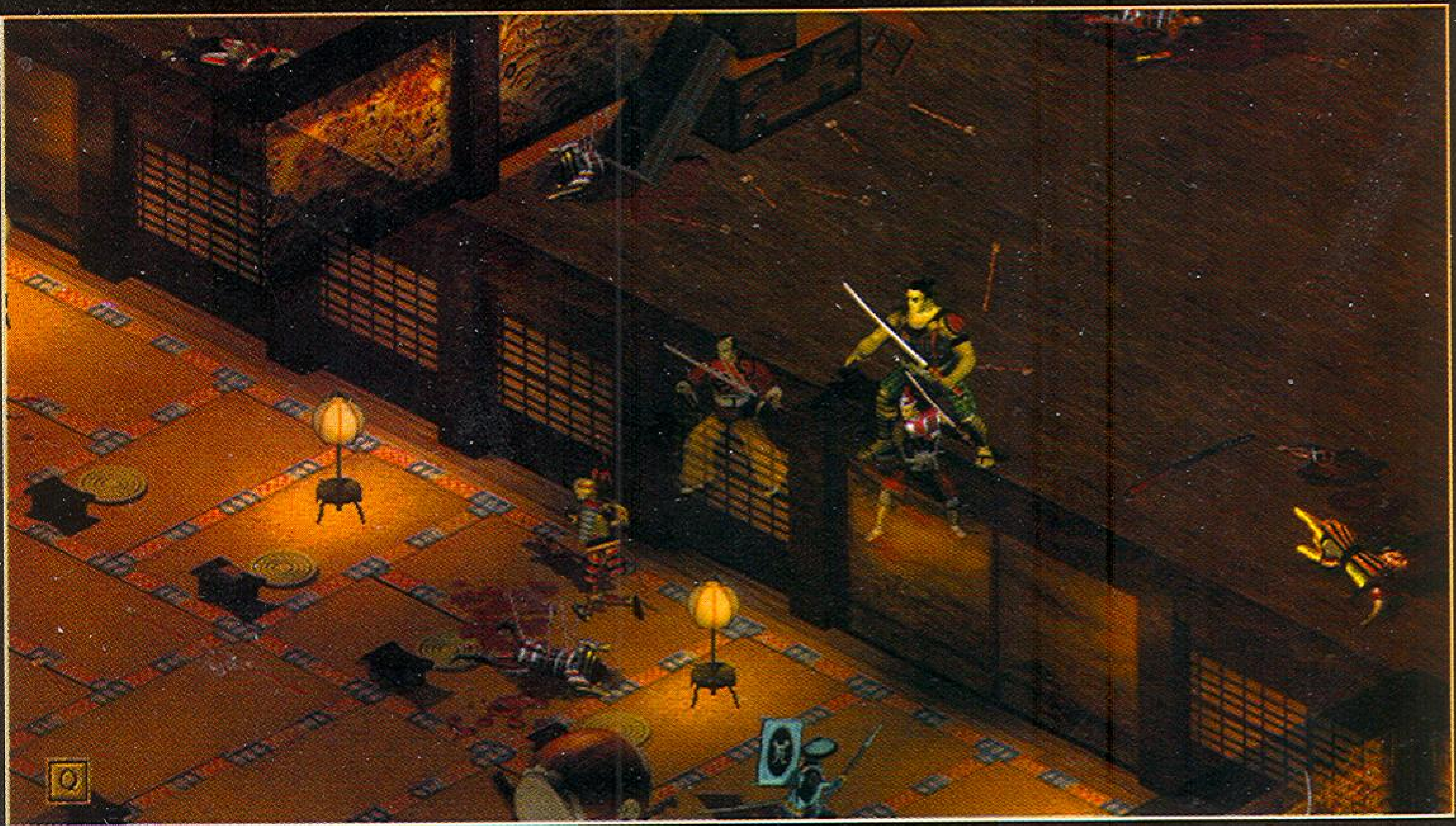
Ghost Recon se bazează pe Rainbow Six, nefiind însă continuarea lui. Folosind totuși aceleași principii de bază, jucătorul este aruncat într-un viitor imaginat de Clancy, nu foarte îndepărtat, în care un grup de dizidenți ruși dau o lovitură de stat și pornesc o campanie de teroare în Europa de Est. Ca membru al unei echipe de elită, ești aruncat în spatele liniilor inamice pentru tot felul de misiuni. Nimic nou pe frontul de est, cum s-ar spune, și nici foarte departat ca poveste de Operation Flashpoint, însă nu cred că povestea contează prea mult în acest joc. Adică o putem folosi pe post de scuză. Ceea ce se și întâmplă de fapt. Misiunile vor avea loc în tot felul de medii, indoor și outdoor, ceea ce reprezintă o adiție interesantă față de Rainbow Six unde acțiunea avea loc mai mult prin tot felul de complexitatea sa. Greu de crezut acest lucru, din moment ce ei spun că au renunțat de tot la partea premergătoare misiunilor, totul făcându-se acum din mers, în timpul jocului. Waypoint-uri, comportamente scriptate, comenzi radio, multe metode rapid de folosit la care vom avea acces pe harta tactică ce va apărea pe HUD la o simplă apăsare de tastă. Nu o soluție prea fericită, însă în mod clar una ce va fi mai ușor de înțeles pentru jucătorii neobișnuiți cu genul realist de shooter, și pentru care o parte a jocului în care nu face decât să aranjeze drumul echipelor sale ar fi de neînțeles. Exagerez, însă mă înțelegeți.

Oricum, dacă nu cade o bombă peste sediul Red Storm, sfârșitul lui noiembrie înseamnă un joc excelent, ce merită așteptat cu sufletul la gură.

THRONE OF DARKNESS

Demonii terorizează Japonia, iar destinul tău este de a-i înfrânge.

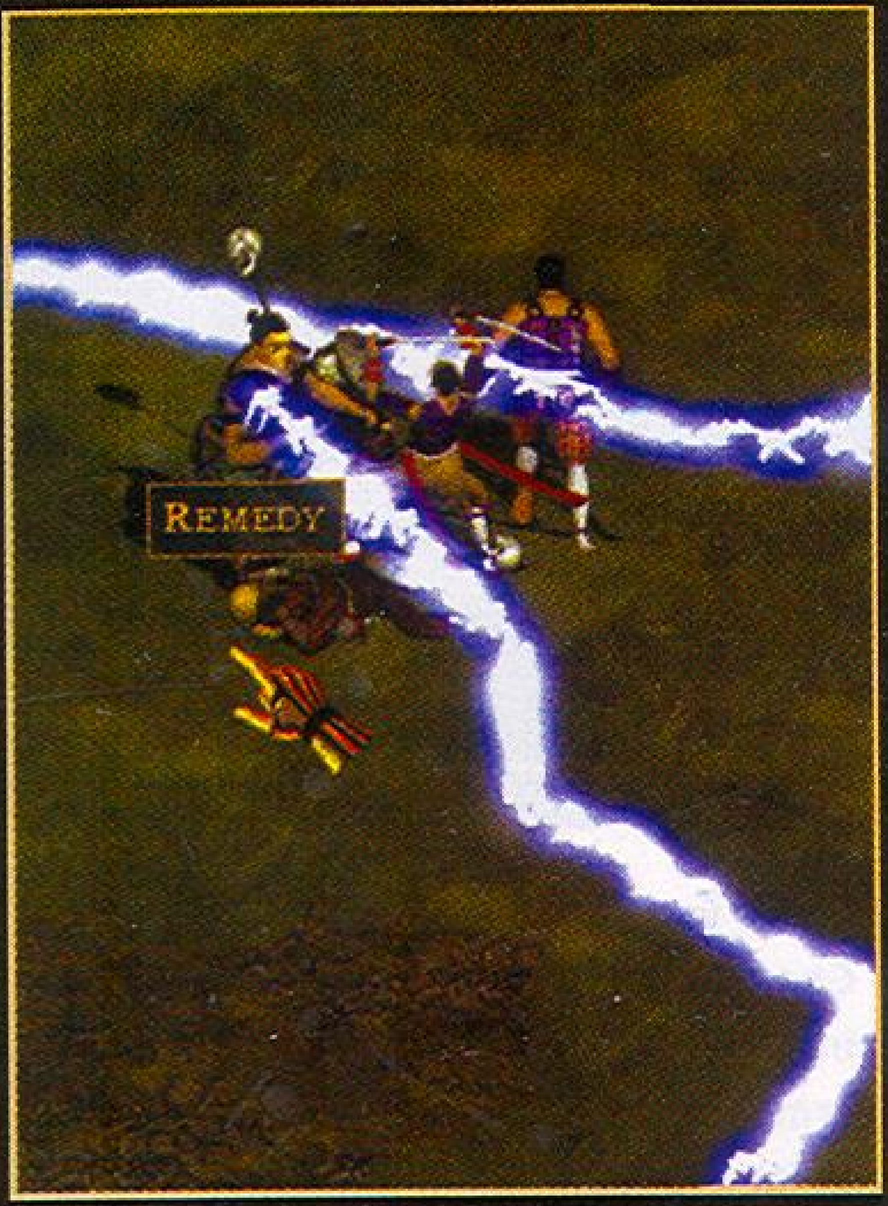
Tip joc: RPG
Redactor: Vlad Zotta



A ÎNCEPUT LUPTA PENTRU LIBERTATE

Istoria și cultura japoneză au luat multe forme de-a lungul timpului. Pe lângă tone de cărți și filme, jocurile pentru PC au văzut în acestea un subiect interesant și nu tocmai des exploatat. Anul acesta, o mică firmă din San Francisco, pe numele ei Click Entertainment, fondată de doi dintre membrii echipei de design care au lucrat la Blizzard pentru primul joc din seria Diablo, a dat lovitura cu un RPG bazat pe, spun ei, o "veche legendă japoneză". Marele conducător al Japoniei de atunci, numit Kira Bennosuke, a adunat în jurul lui alte patru familii puternice Oda, Toyotomi, Tokugawa și Mori. Într-o bună zi acesta moare iar strănepotul lui, Kira Tsunayoshi, îi ia locul. În momentul în care el începe să ducă o viață depravată toată Japonia îi urmează exemplul iar zeii care nu pot rămâne indiferenți în fața unei asemenea situații se hotărăsc să-l pedepsească luându-i câte o părticică din sufletul său în fiecare noapte. Fiind nevoit să trăiască în fiecare zi cu ideea morții iminente Tsunayoshi promite o mare răsplată celui care îl va salva dar și osândirea la moarte în cele mai groaznice feluri pentru cei care vor da greș. Într-o bună zi când pierduse orice speranță un călugăr bătu la porțile castelului cerând să fie primit pentru a-i da lui Tsunayoshi elixirul nemuririi. Povestea nu spune ce se întâmplă după aceea. Cert este că un demon atotputernic, Zanshin, pune stăpânire pe Tsunayoshi moment în care începe războiul.





La atac!

La începutul jocului poți alege unul dintre cele patru clanuri. Quest-urile sunt aceleași pentru fiecare numai că mediul înconjurător este diferit. Jocul începe cu daimyo retras la ultimul etaj înconjurat de 3 dintre cei mai loiali apărători ai săi, leader-ul, arcașul și masivul luptător brick. Ceilalți patru sunt la câte un etaj iar pe măsură ce jucătorul avansează, se alătură grupului. Arhitectura castelului diferă în ceea ce privește alcătuirea etajelor în funcție de clanul ales la început dar de fapt se bizuie pe aceeași înșiruire de camere până la scara care îți asigură trecerea la nivelul următor. Jucătorul poate controla maxim patru personaje celelalte 3 așteptând în camera daimyo-ului. Controlul însă poate fi exercitat efectiv doar asupra unuia dintre ele, toate celelalte fiind sub stăpânirea calculatorului și acționând în conformitate cu setările stabilite în cadrul interfeței de tactică sau în funcție de preset-ul ales. Schimbarea controlului se poate face foarte simplu apăsând tasta space sau cu ajutorul unui click de mouse pe poza respectivului. Acest lucru este deosebit de util deoarece ei tind să se despartă de grup și să alerge în direcția inamicului chiar dacă sunt setați pe atitudine neutră.

Cu ajutorul interfeței daimyo-ului se pot schimba personajele. Atunci când unul sau mai mulți nu mai au destulă viață sau destulă mana, în joc numită ki (termenul japonez pentru energie), se poate activa această interfață și personajele pot fi teleportate înapoi în castel la ultimul etaj, în preajma daimyo-ului. Dacă între timp unul dintre personaje moare acesta se poate totuși teleporta și folosind din mana nobilului poate fi înviat. El nu pierde însă nici un obiect și nici o armă dintre cele pe care le are asupra sa, deci moartea unuia nu este un lucru deosebit de frustrant. Ceea ce deranjează puțin este însă faptul că

PERSONAJE



BERSERKER

Berserkerul combină forța cu dexteritatea de a mânui două săbii. El este instruit în Nitoryu, arta luptei cu două săbii și poate ataca mai mulți inamici odată. Totodată el se descurcă foarte bine și cu orice tip de polearm. Abilitatea sa specială este Berserker Rage.



BRICK

El este cel mai puternic dintre toate personajele. Poate purta arme grele și care nu cer o dexteritate foarte mare în mânuirea lor. Începe cu un număr mare de puncte la viață ceea ce îl face extrem de util în lupte cu mai mulți adversari dar în același timp viața sa se regenerează cel mai greu odată lăsat în camera daimyo-ului. Abilitatea sa specială este aceea de a sparge anumite obstacole.



NINJA

Ninja este un maestru al disimulării. El nu este un luptător masiv și de aceea nu poate purta arme sau armuri grele. Este antrenat în lupta cu arcul sau cu sabia iar vrăjile sale îl situează pe locul doi după magician. Abilitatea sa specială este invizibilitatea.



SWORDSMAN

Urmând calea Bushido de mic el este un adevărat samurai. Abilitatea sa în mânuirea săbiilor este de invidiat, iar carisma lui impune respectul celorlalți. Poate utiliza și arcul într-o egală măsură, aceasta fiind una dintre disciplinele obligatorii pentru samurai. El nu are o abilitate specială ci doar o îndemânare mai aparte în folosirea armelor.



ARCHER

Maestru al artei denumită Kyudo sau arta trasului cu arcul, el poate nimeri orice adversar. Mai poate fi echipat însă și cu Shuriken (steluțe) sau Kunai (cuțite) făcând față cu brio la tot ceea ce înseamnă armă de aruncat. Calitatea sa este precizia cu care poate ținti orice chiar de la mare depărtare.



WIZARD

Vrăjitorul este urmașul unei familii cu tradiție în mânuirea celor patru elemente. Deși este cel mai slab din punct de vedere fizic el se poate folosi de cele mai puternice vrăji pentru a doborî adversarii sau pentru a construi bariere în calea lor. Energia lui ajunge la o cotă de invidiat dar și consumă pe măsura eficienței vrăjilor. El este antrenat în arc și sabie acestea fiind armele preferate în cazul în care nu mai are energie. Abilitatea sa specială este mânuirea și folosirea celor mai puternice vrăji.



LEADER

Leader este de departe cel mai carismatic personaj. Influența sa puternică asupra preotului și a fierarului îi aduc acestuia numai beneficii concretizate în reducerile importante de bani care i se fac. Se poate lupta cu orice tip de polearm nerefuzând însă nici sabia și nici arcul. Abilitatea sa specială este una defensivă și ține de tot ceea ce înseamă armuri.



BLACKSMITH

El este unul dintre cele două NPC-uri prezente în Throne of Darkness. Cu ajutorul lui se pot repara, crea sau chiar personaliza arme și armuri însă nu pe gratis. O noutate este posibilitatea de învățare pe care o are. Pe parcursul jocului se găsesc "Technique Scrolls" sau descrieri tehnice care pot ajuta la fabricare unor arme de o calitate superioară.



PRIEST

Preotul are totodată și funcția de vindecător. Pe lângă faptul că el poate identifica sau purifica orice obiect tot el produce poțiunile și licorile necesare restaurării vieții sau energiei precum și antidoturile împotriva otrăvurilor. Jucătorul va găsi în cadrul jocului "Teaching Scrolls", rețete după care preotul poate produce poțiuni și licori mult mai eficiente.

daimyo-ul nu dispune de atâta mană încât să reînvie mai multe personaje, ceea ce duce la o perioadă de așteptare destul de lungă până când acesta poate fi utilizat.

Vrăji și elemente de RPG

Interfața jocului, pe lângă accesul direct la preset-urile de aranjare tactică a personajelor oferă și acces direct la vrăji. Vrăjile sunt inscripționate cu simboluri intuitive și se împart în defensive și ofensive și în funcție de cele patru elemente: apă, foc, pământ și energie, fiecare dintre acestea determinând un set diferit de vrăji. Punctele folosite pentru a avansa într-o anumită vrajă se pot obține ori la trecerea la un nivel superior ori oferind ofrande zeilor care guvernează fiecare element. În joc sunt prezente trei tipuri de interfețe cu ajutorul cărora se poate efectua management-ul personajului. Inventarul conține un stash destul de larg în cadrul căruia obiectele se aranjează singure nefiind nevoie să efectuezi o serie lungă de mutări pentru a obține ceva spațiu în plus și pe lângă acesta, sloturile necesare componentelor care formează armura și cele destinate armelor sau talismanelor. Din inventar pot fi accesate ambele interfețe destinate celor două NPC-uri din Throne of Darkness, preotul și fierarul fiecare cu propriile sale calități. Ceea ce deranjează la începutul jocului este că aceștia trebuie găsiți pentru a putea fi folosiți astfel încât ești nevoit să schimbi armurile și armele care se deteriorează și care în timp se adună și umplu stash-ul fiecărui personaj. Este păcat totuși să le arunci pentru că acestea pot fi donate în momentul găsirii fierarului acumulând astfel puncte pentru fabricarea unora mai bune. Ceea ce este de lăudat însă este faptul că nu trebuie să te duci într-un anumit loc pentru a avea acces la ei, dar cum și acest fapt trebuia balansat într-un anume fel s-a recurs la soluția așteptării unui anumit timp în funcție de operația de efectuat și obiectul în cauză. Foarte enervant uneori.

În Throne of Darkness nu există sistemul cunoscut de buy/sell. Obiectele simple se donează fierarului iar cele magice preotului. Cele simple se transformă în puncte care apoi cu o anumită sumă de bani și într-un anumit timp se pot transforma înapoi în arme sau armuri. Timpul de fabricație a acestora poate varia însă de la câteva secunde până la aproape patru minute. Obiectele magice pot fi oferite unuia dintre cei patru zei prin intermediul preotului. Aici acestea sunt transformate în procente și după atingerea pragului de 100% se obține un punct pentru vrăji. Celelalte calități ale fierarului mai cuprind repararea obiectelor deteriorate sau personalizarea acestora.

Concluzie

Sunt convins că foarte mulți vor compara Throne of Darkness cu Diablo 2 luându-l pe cel din urmă ca etalon ceea ce nu prea ar fi un lucru corect. Este evident însă că la înălțimea lui Diablo 2 nu se poate ridica, dar nu este cu mult mai prejos. Throne of Darkness pierde în fața regelui RPG-urilor prin linearitatea sa excesivă și nici chiar partea de multiplayer nu îl poate ajuta în acest sens. Pe lângă aceasta, grafica asemănătoare cu cea a stampelor japoneze doar că foarte viu colorată induce o impresie de desen animat pentru copii mici. Dacă aceasta ar fi fost un pic mai reală și dacă textura personajelor s-ar fi schimbat de fiecare dată când se modifică o componentă a armurii sau o armă ar fi adus un plus de atracție vizuală necesar succesului oricărui joc. În concluzie Throne of Darkness este un joc care poate trezi interesul oricărui pasionat de RPG-uri, dar care în timp riscă să fie uitat, undeva, pe un raft plin de praf printre multe altele cărora le-a lipsit doar un strop pentru a fi cum se spune în industria cinematografică, "un succes de casă".

Detalii	
Web	www.sierrastudios.com/games/throneofdarkness/
Producător	Click Entertainment
Distribuitor	Monosit
	Splaiul Unirii 4, bl.3, sc. 2
	01-330.63.52

Aprecieri

+
- posibilitatea de a controla mai multe personaje
- personalizarea armelor
- accesul liber la fierar și preot
- construirea propriei tactici de luptă

−
- timpii lungi necesari diferitelor operații
- banii nu sunt "la comun"
- lipsa acută de bani

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium 300MHz
Video	DirectX
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	700Mb - 1.12Gb
Verdict	8.2



STRONGHOLD

Un amestec de RTS și SIM cu aromă istorică.

Tip joc: Sim / RTS
Redactor: Vlad Zotta

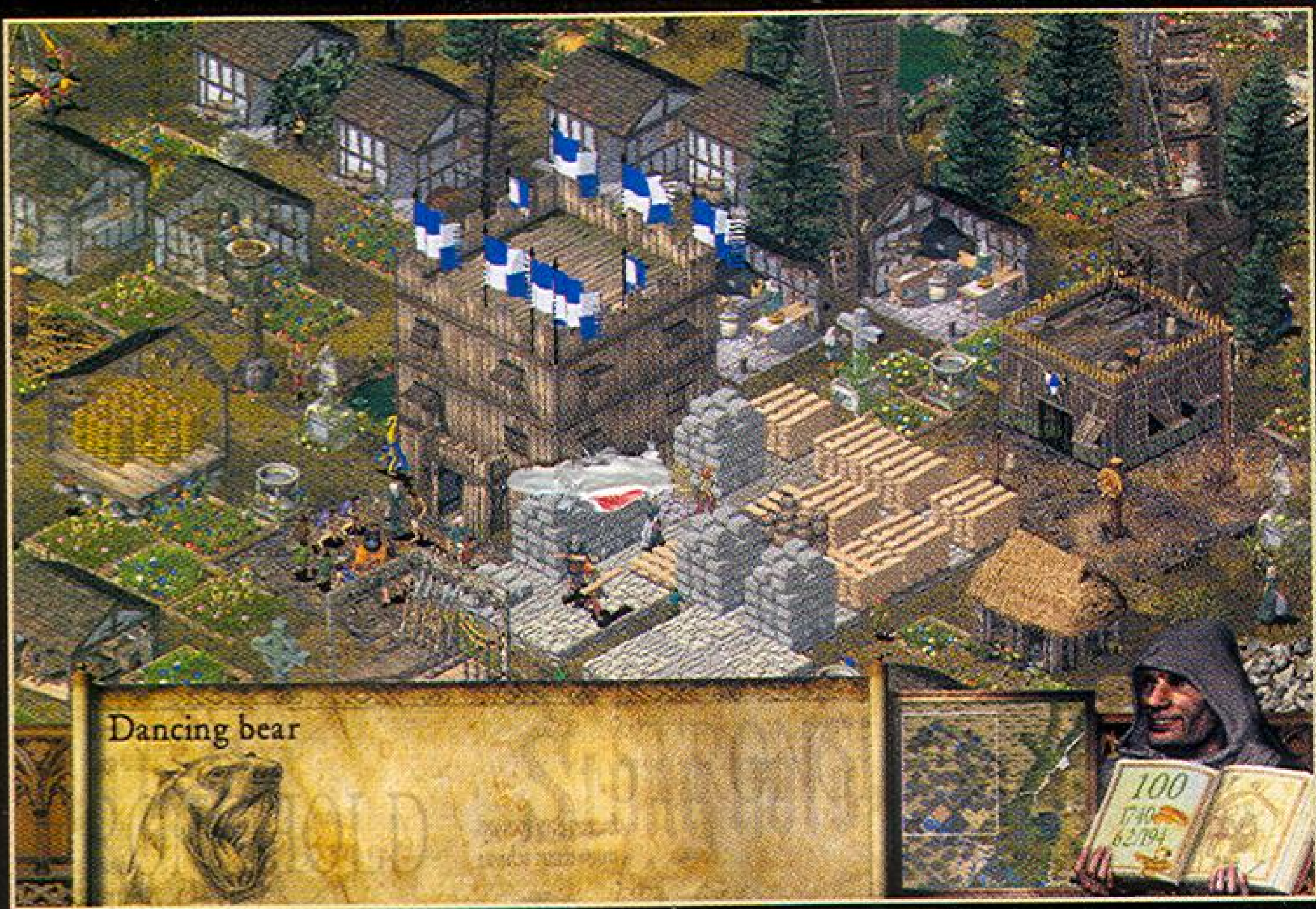


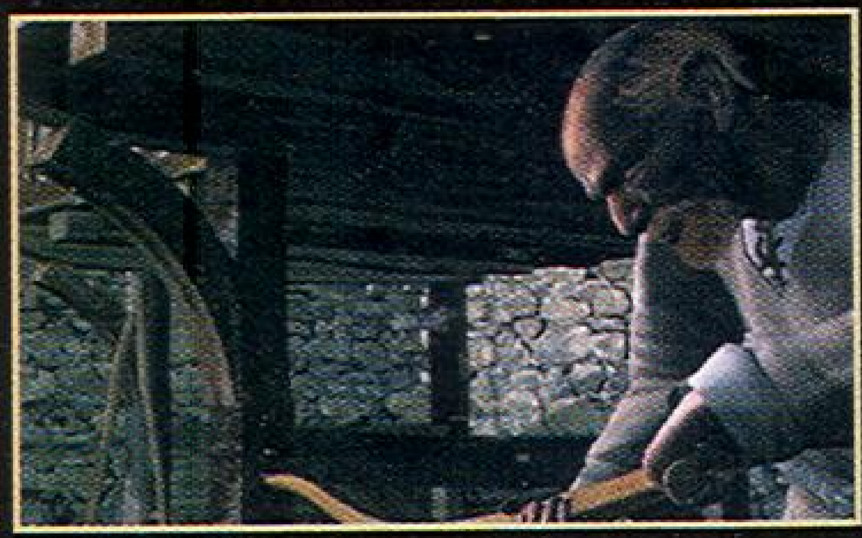


Cine spune că nu mai există idei inovatoare în materie de jocuri de strategie se înșală amarnic. Stronghold este un RTS dar cu puternice accente de sim. Glumind bineînțeles, se poate afirma că este valabil și viceversa. Această combinație poate părea la început ciudată dar având în vedere posibilitățile pe care le oferă jocul, va fi cu siguranță una de succes. Ceea ce este interesant este că jocul nu este un talmeș-balmeș total între cele două genuri astfel încât se realizează un echilibru perfect datorită modurilor sale de joc. Acțiunea se petrece în Evul Mediu, după anul 1000 și are ca protagoniști cinci personaje dintre care unul ești chiar tu. De la bun început îți poți alege tipul de joc, militar sau economic. În cadrul celui militar primează genul RTS pe când în cazul celui economic acela de sim. Fiecare modalitate de joc are câteva subcategorii: cel militar constă pe de o parte în campania de single-player iar pe de altă parte în mini-campanii în cadrul cărora poți apăra sau ataca un castel precum și invada un regat iar cel economic conține pe lângă campania de single-player și cel denumit free build în cadrul căruia parcurgi liniștit toate etapele dezvoltării tale. Oferind atâtea variante, Stronghold îți fură ochii din prima și nu mă refer la grafică care constă în cel mai pur 2D ci la faptul că nu știi ce să joci mai întâi. Atmosfera în care te introduce este atât de reală iar oamenii, clădirile și peisajele sunt atât de bine redate încât reflectă perfect modul de viață de atunci. Și pentru că acțiunea ar fi fost plictisitoare fără puțină muzică trebuie menționat că aceasta evocă exact notele din vremea respectivă. Interfața este una dintre cele mai simple. Cu un singur click de mouse se pot accesa și plasa clădirile sau comanda trupele. Pentru a face jocul și mai interesant producătorii au introdus un procent de popularitate al jucătorului care crește sau scade în conformitate cu acțiunile acestuia. De bani este nevoie deci măcar opțiunea de low taxes trebuie selectată. Din fericire există unele metode pentru a contracara scăderea popularității și părăsirea orașului de către locuitori și anume setarea cantității de hrană zilnică precum și decorarea orașului. Aveți de ales de la capete înfipte într-o țeapă până la urși dansatori sau statui. Cu cât arată mai frumos, cu atât locuitorii lenevesc mai tare așa că nici prea împodobit nu trebuie să fie. Clădirile reunesc tot ceea ce este necesar și ceea ce de altfel se găsea în jurul unei mari cetăți la acea vreme. Pe lângă ferme producătoare de lactate, fructe sau grâne există cele necesare procesării acestor materii prime cum ar fi brutăria sau berăria, cele care produc diferite arme precum arcuri, suliți sau chiar armuri, cele destinate industriei, orașului și castelului. Se pot construi pereți înalți din lemn sau din piatră, străjuiți de turnuri. Activitatea de strângere a materiilor prime nu se rezumă doar la ferme ci sunt prezente mine de piatră și fier, tăietori de lemne și vânători. Pentru a învăța clădirile și rolul acestora precum și un build order general vă recomand modul free build odată ce ați terminat tutorialul. De fapt acest tutorial este atât de sumar încât nu te învață decât comenzile principale după care un avânt într-una dintre campanii se poate termina destul de dezastruos.

Odată însă familiarizat cu toate, Stronghold devine un companion pentru oricine. Punctul lui forte este că îți poate da imediat ceea ce îți dorești de la un astfel de joc. Vrei acțiune, poți să ataci un castel sau să îl aperi sau poate vrei să organizezi o invazie. Vrei pace și prosperitate îți vezi liniștit de brânza și merele tale și într-un final ajungi să conduci un ditamai orașul. Meritul său principal, lucru de care puține jocuri se bucură este că poți să te joci și atunci când ai chef de așa ceva dar și atunci când nu ai chef de nimic, rezultatele fiind garantate de fiecare dată.

NE BATEM SAU NU, UNUL TREBUIE SĂ CÂȘTIGE





Detalii	
Web	www.stronghold.godgames.com
Producător	FireFly Studios
Distribuitor	Best Distribution
	01-345.55.05
	www.gameshop.ro

Aprecieri

\+
- combinația de succes între RTS și SIM
- mai multe modalități pentru single-player
- muzica medievală
- corecta evocare a realității
- includerea unui map editor

−
- un storyline prea simplu
- modalități greoaie și de durată pentru strângerea resurselor
- imposibilitatea de a ataca inamicul în cadrul unor campanii

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 400MHz
Video	8Mb
Memorie	64Mb
Hard disk	750Mb
Verdict	8.5


FIFA
PC CD-ROM
FIFA FOOTBALL 2002
Cu mâna ridicată, pregătește-te
să intri pe câmpul de luptă.
Cu mingea la picior îți depașești
marcatorul și cauți un coechipier liber.
Mingea își croiește drum prin
apararea adversă
cu o pasă de mare precizie.
Terenul de joc este un
mediu sălbatic.
Îmblânzește-l !
EA SPORTS
it's in the game.
PC CD-ROM
PlayStation 2
Joc distribuit de Best Distribution SRL
tel/fax: 01-345.55.05/06/07 e-mail:info@bestcomputers.ro
www.gameshop.ro
easports.com
© 2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Official FIFA licensed product. © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. © 2001 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. PlayStation, the PlayStation logo and PlayStation 2 are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.



SCHIZM
MISTERIOUS JOURNEY

O aventură de dimensiuni impresionante din toate punctele de vedere

Tip joc: Adventure
Redactor: Vlad Zotta

Pe 4 decembrie 1872 un vas englezeasc, Dei Gratia, găsește în largul mării, între insulele Azore și Portugalia, o navă de transport. Numele ei era Mary Celeste și transporta alcool între New York și Veneția. Lucrul cel mai straniu însă și care a rămas pentru posteritate cunoscut ca "Misterul lui Mary Celeste" este faptul că aceasta a fost găsită complet abandonată. Marfa era intactă, mesele erau puse iar mâncarea își aștepta liniștită consumatorii iar proviziile de hrană și de apă erau și ele la locul lor. Nava era însă fără nici un suflet la bord. Căpitanul Briggs care trebuia să fie la comanda ei, soția și copilul acestuia plus încă optsprezece membrii ai echipajului erau dispăruți. O serie de ipoteze care de care mai stranii și mai ciudate au apărut de-a lungul anilor alimentând de fiecare dată misterul.

211 ani mai târziu, în 2083, istoria se repetă numai că de această dată nu este vorba de o mână de oameni ci de o planetă întreagă. În căutarea de noi civilizații, oamenii descoperă o planetă capabilă să susțină viața. Odată ajunși acolo nu mică le-a fost mirarea să găsească orașe, temple și tehnologie dar care erau toate în aceeași situație precum Mary Celeste, fără nici un fel de formă de viață. Toate ușile erau deschise, unele locuințe aveau mesele pline cu mâncare iar toată aparatura funcționa fără reproș. Echipe formate din specialiști în contactul cu civilizațiile extraterestre și din oameni de știință s-au format imediat iar scopul lor era acela de a înființa pe noua planetă, denumită între timp Argilus, baze de cercetare, în vederea descoperirii misterului. Numai că susținerea acestor baze însemna însă și alimentarea acestora din când în când cu cele necesare. Primul transport ajunge în apropierea lui Argilus patru luni mai târziu. Încercarea de intra în contact cu cei de la sol se dovedește a fi zadarnică. Cei doi membrii ai echipajului, Sam și Hannah se văd nevoiți să folosească navele de salvare și să aterizeze pe planetă. Ei însă nimeresc în două locuri diferite. Sam se află pe o platformă suspendată la mare distanță de pământ iar Hannah pe o insulă înconjurată de ape. Singurul lor mijloc de comunicație este radioul numai că și acesta momentan nu funcționează prea bine. Din acest punct începe jocul propriu-zis. Cum altă soluție sau cale de întoarcere nu există, singurul lucru care le-a mai rămas celor doi este descoperirea misterului care învăluie planeta Argilus și odată cu acesta a unei modalități de reîntoarcere acasă.

Tocmai când credeam că Myst III:Exile a fost revelația anului în materie de jocuri adventure first person, o mică dar totuși cunoscută companie, pe numele ei Project 3



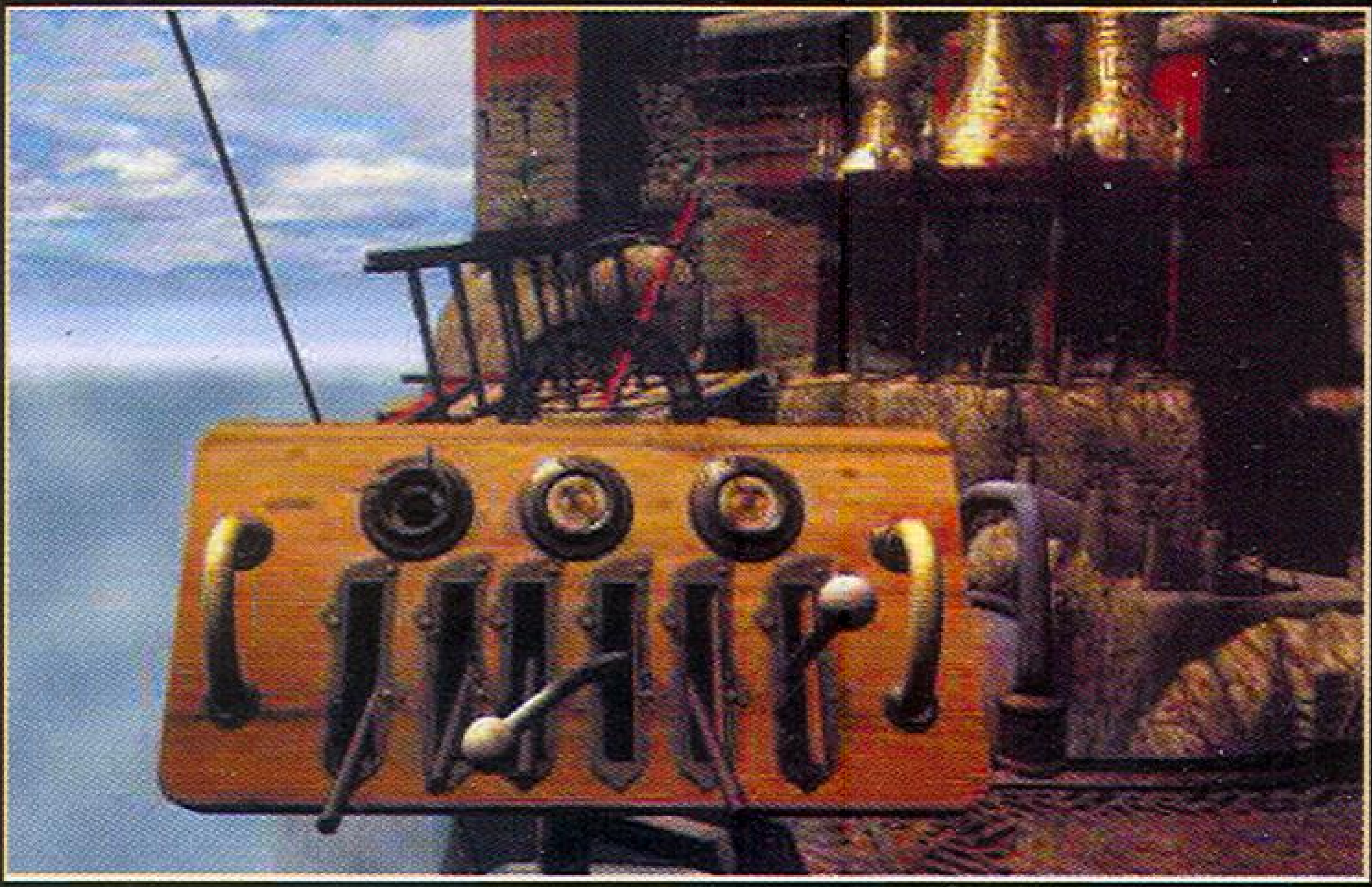
CONCURENT REMARCABIL PENTRU MYST III

Interactive, publică Schizm. Vă mai amintiți de Jazz Jackrabbit? Jocul era publicat de Project 2 Interactive. Între timp aceasta a dat faliment iar din cenușa ei a renăscut precum pasărea Phoenix compania de astăzi, care împreună cu LKavalon, cei care s-au ocupat cu dezvoltarea jocului, ne aduc astăzi un adventure de zile mari. Schizm este un first person adventure cu grafică 3D pre-renderizată așa cum întâlnim și în Myst 3:Exile. Punctele forte ale lui Schizm sunt faptul că poți controla două personaje în paralel și faptul că puzzle-urile pe care aceștia le au de rezolvat nu se determină unul pe celălalt. În Myst un anume puzzle era dependent de rezolvarea unuia anterior. Aici, având două personaje, situația se schimbă iar impresia de liniaritate este cu mult redusă. Până și ordinea puzzle-urilor unui personaj nu trebuie să fie întotdeauna aceeași. Un alt aspect interesant este faptul că jocul în sine este un mare puzzle format dintr-unele mai mici care la rândul lor conțin altele și mai mici. Să vă dau un exemplu. Ca Sam să plece de pe platformă trebuie să găsească o navă. Odată găsită aceasta trebuie pusă în funcțiune. Dar oare poți să pleci fără să știi încotro să o iei? Nu, așa că îți trebuie o serie de

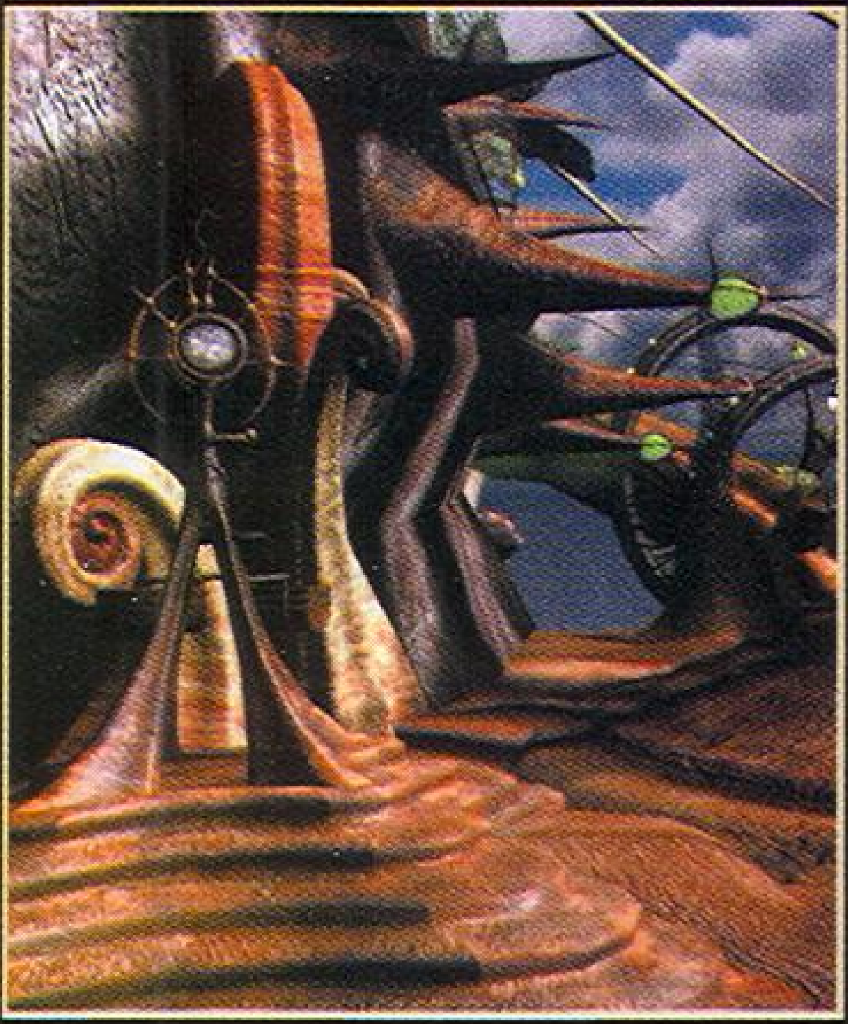
coordonate. După ce le obţii, crezi că este chiar atât de uşor să programezi nava? Nici gând. Partea captivantă este tocmai faptul că atunci când într-un final ai impresia că ai terminat, un nou obstacol îţi iese în cale. Puzzle-uile nu sunt chiar imposibile. Unele sunt logice, altele ţin de bun simţ şi de imaginaţie. Ce te faci însă dacă nu ai ureche muzicală? La un moment dat trebuie să-ţi notezi o serie de incantaţii practic cântate în limba locuitorilor lui Argilus. Asta nu ar fi nimic dacă ulterior nu ai fi pus în situţia de a recunoaşte o parte dintre ele. Un lucru asemănător era prezent şi în primul joc din seria Myst când trebuia să programezi o navă folosind clape generatoare de sunete, coordonatele fiind tocmai o înşiruire de note. La finalul unui astfel de joc te aştepţi la ceva magnific. Ei bine, nu este deloc aşa. Cu toate că este cu final fericit el îţi lasă o urmă de amărăciune caracteristică filmelor europene. Îţi pare rău că s-a terminat, indiferent că te-ai chinuit o săptămână sau o lună. L-ai începe din nou dar nu prea îţi vine să faci practic aceleaşi lucruri. Până când vom juca un adventure cu o posibilitate reală de rejucare va mai trece ceva timp astfel încât acesta nu poate fi considerat chiar un minus. Jocul vine în două variante, pe dvd sau pe cinci cd-uri. Având în vedere faptul că a fost gândit să fie distribuit numai pe dvd şi că în mod normal are 10Gb trebuie să ne mulţumim în cazul distribuţiei pe cd cu o rezoluţie de 640x360, cu o multitudine de efecte lipsă, cu o posibilitate de mişcare redusă şi cu 17 puzzle-uri pricipale în loc de 18. La instalarea de pe cd aveţi opţiunea de minim sau maxim adică 220Mb sau 3.3Gb. Nu care cumva să alegeţi minim pentru că astfel va trebui să schimbaţi cd-urile de fiecare dată când schimbaţi personajele şi nu este chiar plăcut.

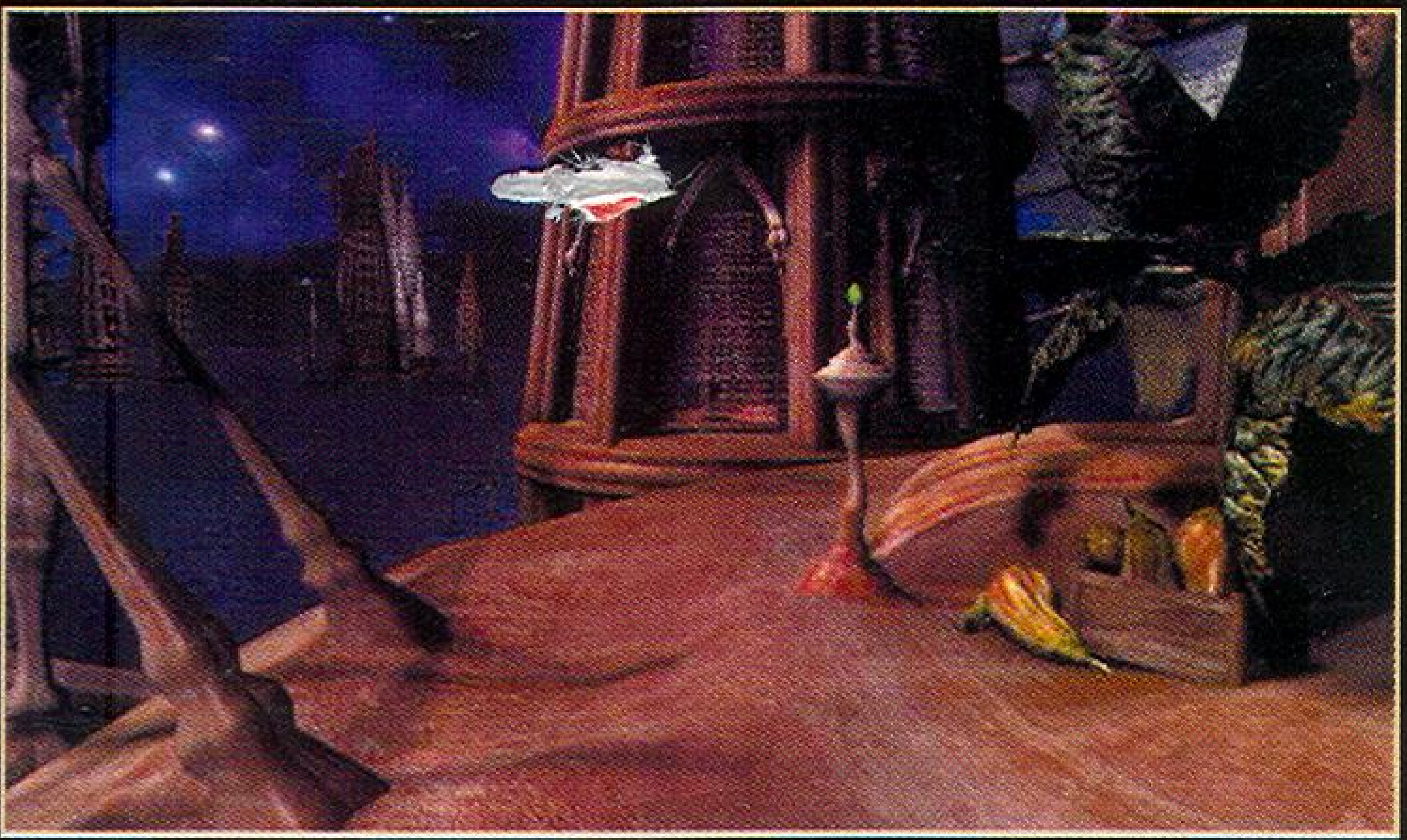
O comparaţie cu Myst 3: Exile trebuie într-un final făcută. În ceea ce priveşte universul şi atmosfera pe care le creează, Schizm nu se ridică la înălţimea lui Myst. În ceea ce priveşte jocul însă chiar dacă nu beneficiezi de freelook şi posibilitatea de mişcare este limitată ideile inovatoare şi calitatea puzzle-urile îl propulsează la acelaşi nivel.





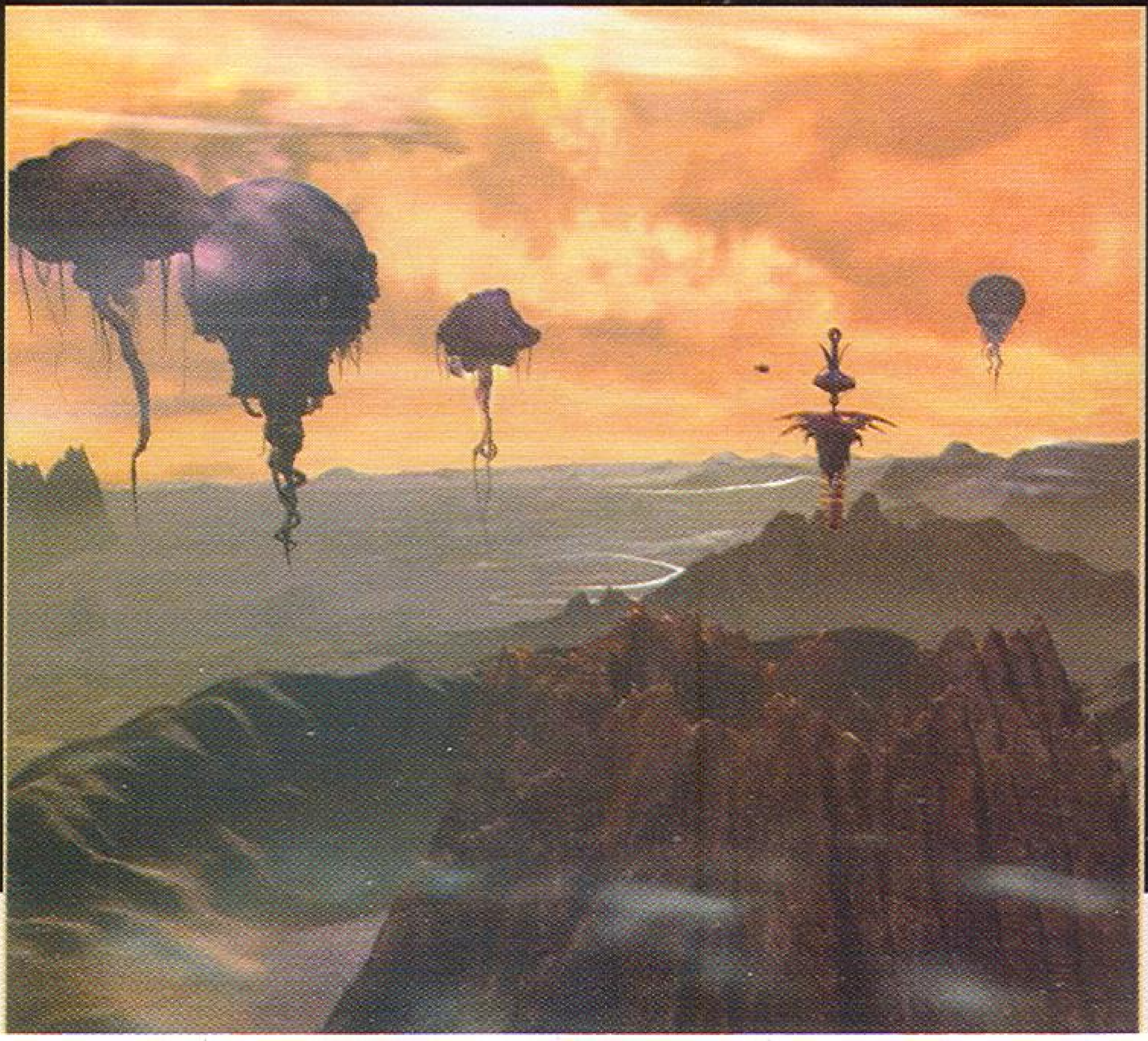






SCENARIUL LUI SCHIZM

În spatele acestuia se ascunde cel mai mare scriitor de SF australian. Numele lui este Terry Dowling şi este autorul mai multor romane şi nuvele SF foarte apreciate pe micuţul continent. Printre cele mai apreciate romane se înscriu "Rynosseros", "Blue Tyson" şi "Twilight beach" (Tom Rynosseros saga), "Wormwood" şi "An Intimate Knowledge of the Night". Lucrările sale precum şi activitatea desfăşurată la unul dintre ziarele de largă circulaţie de acolo, The Australian, i-au adus de-a lungul timpului 15 premii dintre care nouă Ditmar, premiul Autraliei pentru cea mai bună lucrare SF / Fantasy.



Detalii

Web	www.schizm.com
Producător	L.K.Avalon / Detalion
Distribuitor	N/A

Aprecieri

+
- grafică de excepţie şi o muzică pe măsură
- puzzle-uri grele dar nu imposibile
- atmosferă de Ev Mediu extraterestru

−
- nu are freelook
- nu există decât două modalităţi extreme de instalare

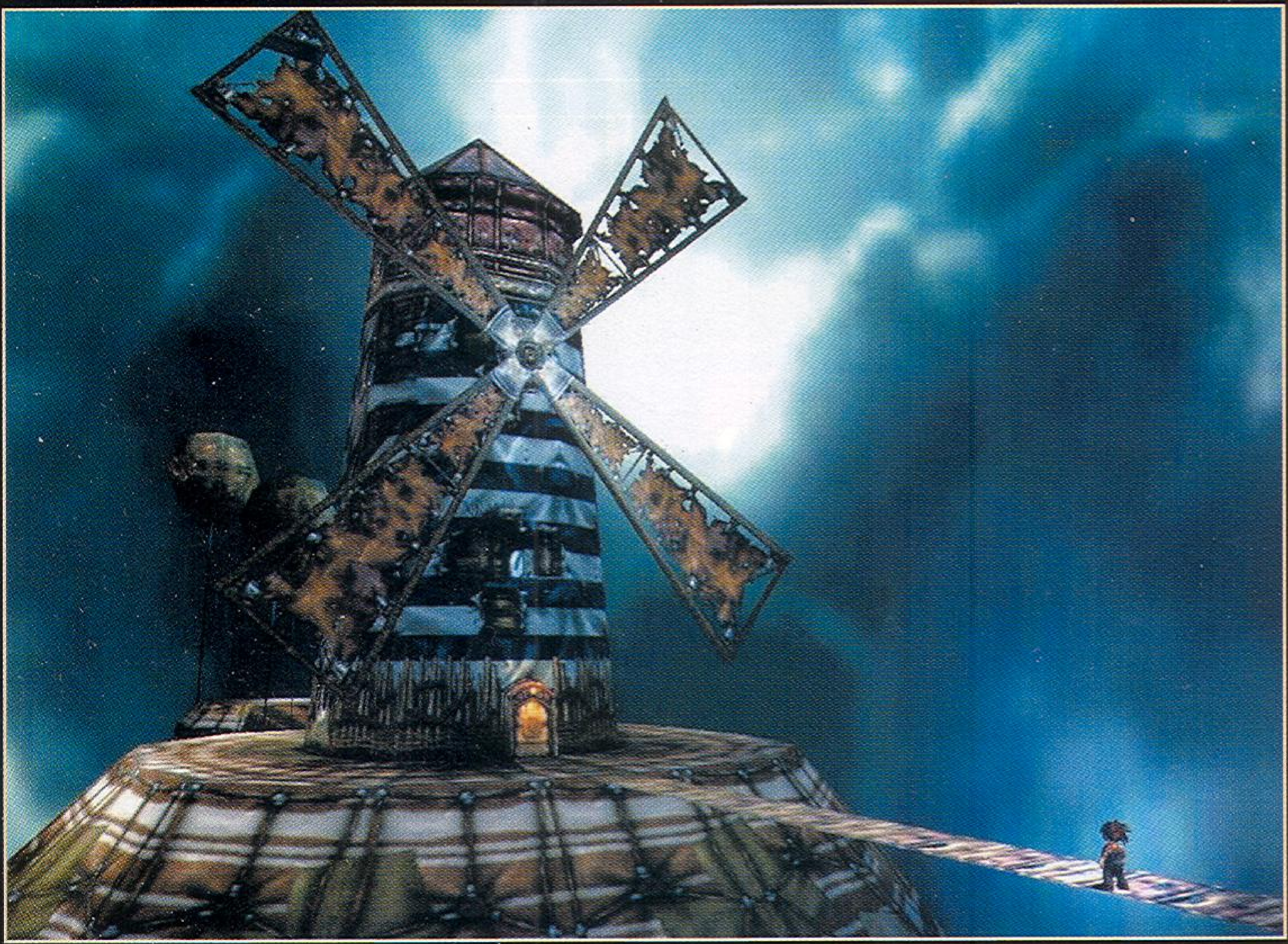
Detalii tehnice

Procesor	Pentium II 500MHz
Video	Direct 3D 32MbX
Memorie	64Mb
Hard disk	220Mb - 3.3Gb
Verdict	9.0

EVIL TWIN: CYPRIEN'S CHRONICLES

Bine aţi venit la Undabed Tours. Nebunii au reducere şi locuri asigurate la geam.

Tip joc: Cristian Soare
Redactor: Action / Adventure



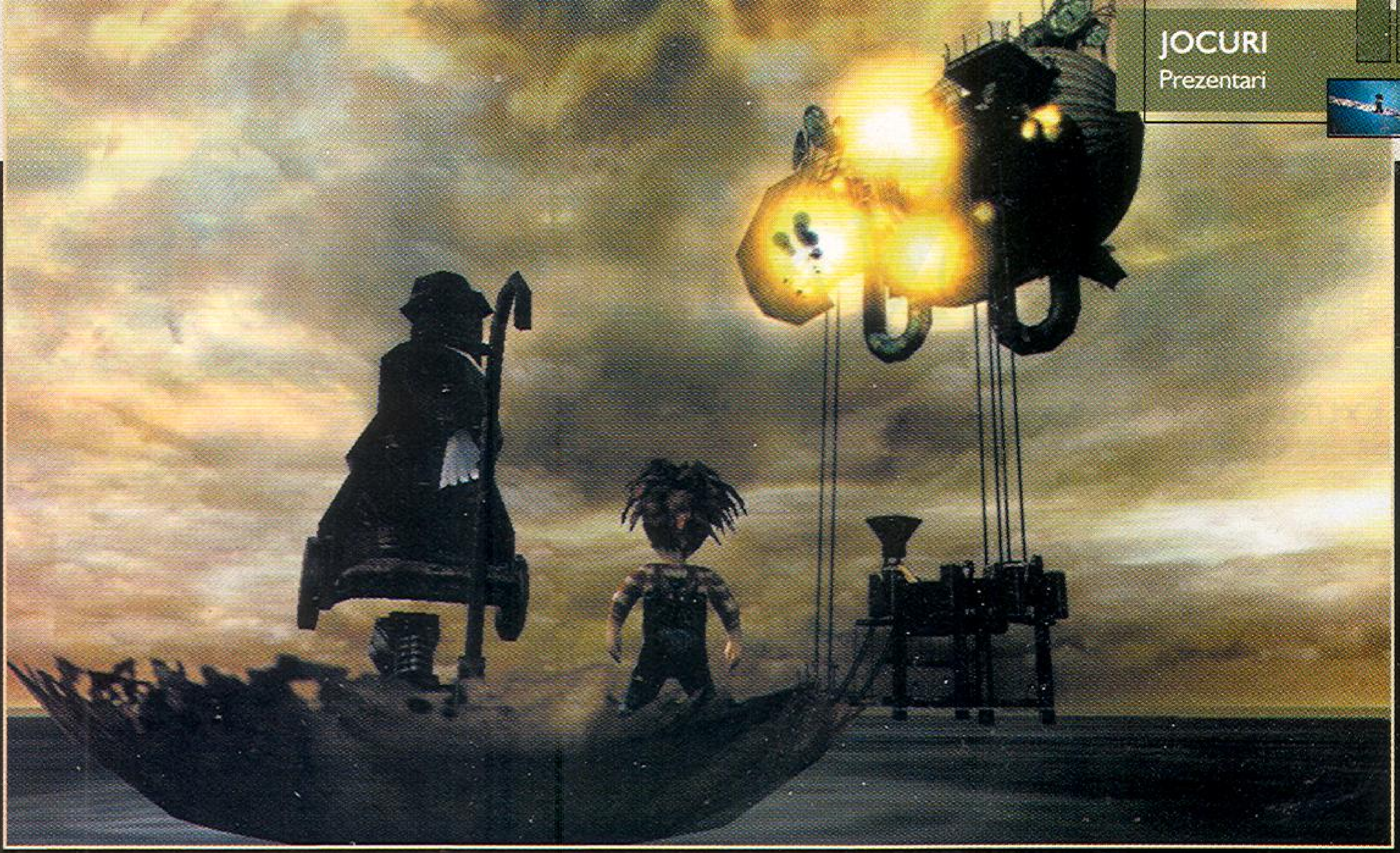
Vi s-a întâmplat vreodată să vă treziţi dintr-un coşmar şi în acea ultimă răsuflare aflată între vis şi reverie să nu fiţi siguri dacă totul s-a terminat şi sunteţi înapoi în lumea cunoscută? Probabil că da. Acel moment este de fapt coşmarul, mult mai rău decât orice altceva imaginat de mintea obosită ce ronţăie întâmplările de peste zi, căci este momentul în care vă îndoiţi de sanitatea şi de veridicitatea lucrurilor relevate de simţurile voastre. Aşa şi cu eroul nostru, un mic copil de opt ani, ce la data aniversării sale se trezeşte într-o lume neobişnuită, de coşmar, o lume creată de mintea unui nebun. Bine aţi venit în Undabed. Dar să o luăm cu începutul.

Teddy Bear

Lucrurile au început cu acea fatidică mică sărbătorire a celui de-al optulea an de viaţă al eroului nostru. Moment de petrecere poate pentru prietenii lui, însă pentru Cyprien doar un moment de aducere aminte, el pierzându-şi părinţii de ziua lui. Obosit, enervat, Cyprien îşi varsă amarul asupra prietenului său, Ursuleţul de Pluş. Lucruri ciudate însă încep să se petreacă, şi într-un spectacol de lumini demn de circ totul dispare, prietenii, Ursuleţul, Cyprien. Destinaţia: Undabed, o lume cândva frumoasă, însă acum aflată sub stăpânirea unui tiran. Cyprien, ajutat de un elefant violet, propriul cinism şi alter-ego-ul său SuperCyp trebuie să scape lumea de acesta. Sună bizar? Nu într-atât pe cât arată. Imaginaţi-vă o lume creată de geniul nebun al lui Lewis Carol, cu câteva picături din imaginaţia lui American McGee şi a sa Alice, apoi mai adăugaţi după gust câte puţin Tim Burton, şi în sfârşit o să aveţi o imagine cât de cât reală a ceea ce înseamnă Undabed. Care fonetic reprezintă de fapt "under bed", o trimitere clară la coşmarurile copilăriei şi la poveştile cu monştri de sub pat. O să vă pierdeţi destul de repede în toate acele detalii magnifice legate de level şi character design, iar singura soluţie pe care v-o pot recomanda pentru o curăţire a minţii este să vă scufundaţi în gameplay-ul excelent. Evil Twin este un platform game, un jump-arcade "with a twist". InUtero au încercat să ia modul de joc 2D şi să îl transpună într-o lume 3D. Ceea ce au făcut ei nu a fost însă doar o transpunere, ei încercând să complice lucrurile prin faptul că 3D-ul din propoziţia dinainte chiar este folosit în ceea ce priveşte jumping-puzzle-urile şi restul. Mişcarea camerei este liberă, ea fiind controlată de jucător. Ceea ce face nu necesar, ci obligatoriu un game-pad. Un punct în minus aici în privinţa majorităţii jucătorilor români, consolele şi controlerele aferente nefiind chiar atât de populare printre ei. Jocul însă deţine suficient de multe motive să te ţină în faţa monitorului chiar şi aşa, cu controlul dificil al tastaturii. 66 de niveluri în cadrul a opt insule, fiecare insulă complet diferită de

UN UNIVERS MAGNIFIC





cealaltă, fiecare nivel aducând noi probleme de depășit jucătorilor. Nu apuci să te plictisești, căci întotdeauna ceva nou și atrăgător apare pe monitor.

Cyprien

Engine-ul folosit este proprietar al celor de la InUtero. Jucând și titlul lor anterior, Jekyll&Hyde, un joc absolut excelent vizual și ca design al personajelor însă imposibil din punct de vedere al controlului și AI-ului, sunt destul de sigur că au folosit același engine, însă mult îmbunătățit. El își face treaba, fără a arunca în joc efecte gratuite, ci reușind să dea naștere tuturor acelor locații. Nivelurile se încarcă rapid, fără hopuri, iar bug-urile sunt rare, din fericire, însă foarte enervante. Camera îmi pare a fi totuși cea mai mare greșeală din tot acest joc, fiind plasată mult prea în spate, și mult prea liberă. Adică consider că ar fi trebuit, măcar din bun simț pentru cei ce nu vor da fuga la magazin să își cumpere gamepad odată cu jocul, să existe o opțiune ce să ne elibereze o mână de toată acea repoziționare a camerei. Ar fi scăzut bineînțeles din toată ideea 3D, însă ar fi fost mult mai distractiv și plăcut. Există și opțiunea de a trece în 1st Person View, însă aceasta nu este folositoare decât atunci când trebuie să nimerim cine știe ce felinar ca să deschidem o ușă, în rest fiind absolut nefolositoare.

Per total însă, jocul ia un gen deja îmbătrânit, platform games 2D și îi dă o nouă formă, atât artistică cât și ca gameplay. Jocul este chiar foarte strategic în anumite momente, căci trebuie puțină atenție acordată acelor detalii când este necesar să îl scoatem la iveală pe SuperCyp pentru a ne folosi de avantajele superputerilor sale, săritura mai mare, loviturile sale speciale și modul în care planează pe distanțe mici. Contrabalansând însă, SuperCyp este mai greu de controlat decât Cyprien, și destul de des vă veți trezi că ați depășit marginea prăpastiei și ați căzut, doar pentru că nu ați ales bine momentul pentru a trece înapoi la Cyprien, pentru un control mai ușor. Jocul este dus înainte de o poveste interesantă, și destul de des vor apărea cut-scene-uri bine făcute, nu la nivelul superbelor momente din Anachronox, însă nu foarte departe. Umorul este destul de prezent, însă ceea ce deranjează este vocea lui Cyprien, realizată probabil de un autist de 30 de ani, rămas fără familie și casă, ea nepotrivindu-se deloc cu ceea ce ar trebui să se audă atunci când Cyprien (amintiți-vă, un copil de opt ani) deschide gura.

În rest însă, Evil Twin vă va ține multe, multe ore în fața monitorului, prin imensitatea sa și prin controlul aproape imposibil dacă nu aveți un game-pad. Cu toate acestea merită încercat, jucat și chinuit cu acomodarea la metoda de control, căci merită, merită chiar foarte mult. Din punctul meu de vedere este primul joc făcut de o firmă franceză care într-adevăr este un JOC.

ALICE

Jocul cu care Evil Twin se poate compara cel mai ușor este American McGee's Alice, însă doar pe ansamblu căci la nivelul detaliilor jocurile sunt destul de diferite. Amândouă au doza lor de nebunie, însă în timp ce Alice ia locații și elemente familiare și le transformă în ceva ce surprinde, în ceva neobișnuit, creând o lume unde iluzia și realitatea stau umăr lângă umăr, la Evil Twin șocul provine din însăși mediile în care se petrece acțiunea. El ia aceleași elemente normale însă le schimbă proporțiile, combinându-le și recombinându-le în noi forme de șoc vizual, ducându-le la extrem, scoțându-le din context și punându-le în noi medii. Nivelurile unde insulele sunt acoperite nu de iarbă sau pământ, ci de haine, draperii, monștri cu atât mai de neînțeles cu cât recunoști două-trei elemente familiare care îi leagă de ceva din lumea noastră însă în rest sunt complet străini, locații care șochează tocmai prin faptul că ceva din ele este ușor de recunoscut, însă complet disproporționat, amețitoare și atrăgătoare tocmai prin aceasta. Level Design-ul din Evil Twin dă naștere uneia dintre cele mai bune opere de artă vizuală pe care am avut ocazia să o întâlnesc în orice fel de joc.
Muzica, la rândul ei, este absolut încântătoare, o muzică ce pare făcută de un copil cu flașnetă însă transformată de complexitatea cu care instrumentele se completează și liniile muzicale amintesc de colinde și cântece de leagăn.







Detalii	
Web	www.ubisoft.com/eviltwin
Producător	InUtero
Distribuitor	UbiSoft
	01-231.67.69
	www.ubisoft.ro

Aprecieri

+ design (general, level și personaj)
  - faptul că duce platform game-ul pe noi culmi
  - povestea

− controlul
  - camera

Detalii tehnice	
Procesor	P II 300
Video	Direct3D
Memorie	64 Mb RAM
Hard disk	800 MB
Verdict	9.0

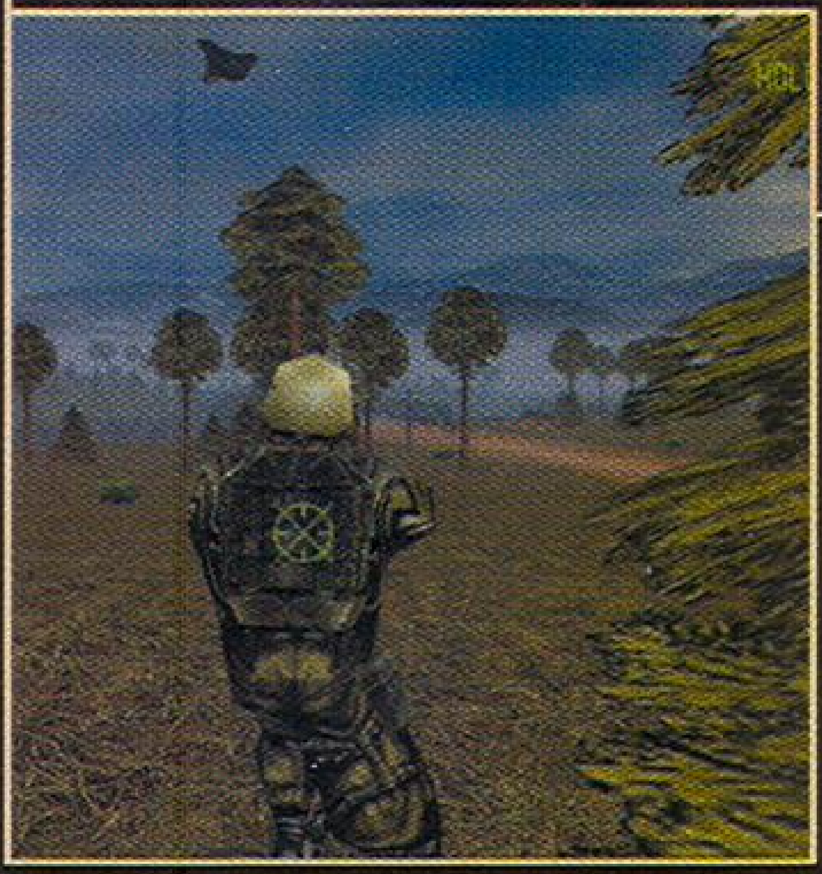
CODENAME OUTBREAK

Extratereştii ne-au invadat. Goniţi-i acasă...

Tip joc: FPS
Redactor: Cristian Soare







Scenariile interesante sunt rare, mai ales în zona crepusculară a FPS-urilor. Începând cu bătrânul Wolfenstein 3D şi până la tinerele vlăstare Unreal Tournament sau Quake3, sau la o adică chiar şi Tribes, poveştile aflate în spatele lor nu reuşesc să depăşească nivelul unei telenovele făcute cu banii de iaurt. Anterior cunoscut ca Venom, şi de curând redenumit pompos Codename Outbreak, jocul de faţă nu face rabat în ceea ce priveşte tradiţia mai mult sau mai puţin sănătoasă existentă. Scenariul reciclat din filmele hollywoodiene ale anilor '80 în care eroi de origine germană, italiană sau belgiană pozând drept americani de drept salvau lumea o dată la şase luni ne prezintă epopeea scurtă însă plină de efecte secundare malefice ale unei comete ce se înfige cu nonşalanţă în plaiurile mioritice ale Montanei. Virusul extraterestru de rigoare, zgribulit pe undeva prin adâncurile pietroiului spaţial se trezeşte şi se apucă, ca orice virus extraterestru pus pe treabă şi nu pe şotii, să infecteze câteva baze militare americane. Ştiu că doreaţi ca acesta să fie momentul în care apare trupa de balet a Playboy-ului ca să rezolve această mică problemă, însă din păcate va trebui să vă mulţumiţi cu o echipă de experimentaţi şi fără de frică soldaţi din ceva Forţe Speciale. Nu este un lucru rău, căci eu personal am renunţat de mult la gândul că voi avea vreodată ocazia să joc cu acea mitică trupă de balet. Spre binele vostru, sper că aţi făcut acelaşi lucru.

Squad Attack

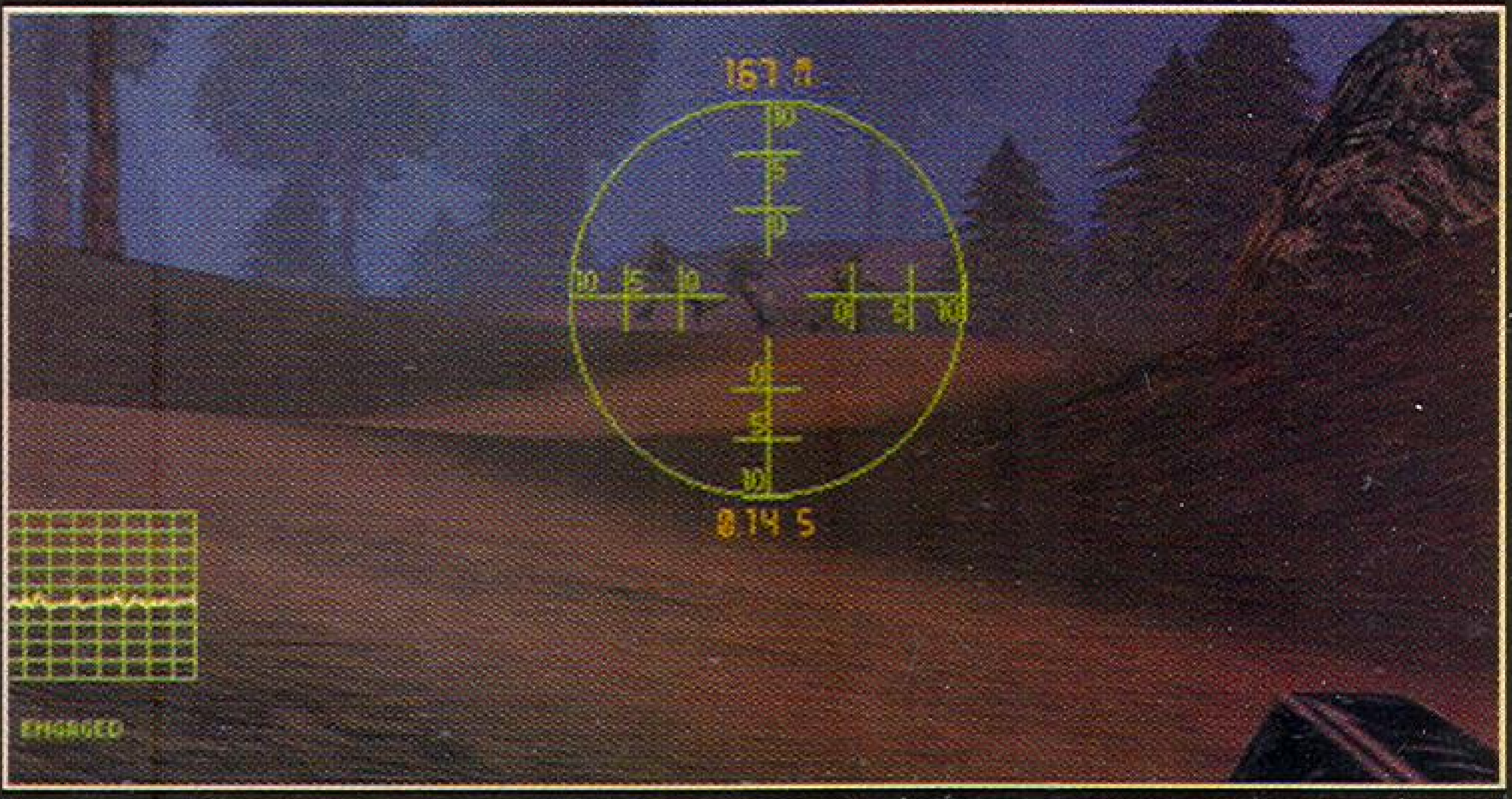
Lăsând însă la o parte problematica scenariului, Codename Outbreak aduce în prim-plan un gameplay în care se îmbină elementele de stealth din Project IGI şi distracţia fragurilor din orice alt FPS. Şi nu doar atât, el adăugând şi un uşor iz de team-management, jucătorul având la dispoziţie echipa respectivă de soldaţi, din care alege la începutul fiecărei misiuni doi: unul cu care desfăşoară jocul propriu-zis şi un camarad asupra căruia are control printr-o serie de comenzi simple de genul "menţine poziţia", "acoperă-mă", "foc de voie" şi aşa mai departe. În momentul în care personajul jucătorului moare sau există necesitatea de a-l controla direct pe camarad, jucătorul poate trece în corpul acestuia, prin simpla apăsare a unei taste. Tot la începutul fiecărei misiuni putem alege tipul de armură şi armele pe care le dorim ca cei doi să le poarte. Din păcate mare diferenţă nu este, căci virtual există o singură armă în tot jocul, singurele modificări fiind variantele îmbunătăţite ale sale, care sunt 5 la număr. Să nu vă sperie însă acest lucru căci fiecare dintre aceste variante are încorporate muniţii pentru armă automată, shotgun, laser rifle, sniper rifle, şi apoi mai departe rocket launcher, grenade launcher şi mine launcher. O apăsare de tastă, muniţia se schimbă şi Universal Assault Rifle este pregătită să tragă cu ceea ce doriţi sau este mai potrivit.

Misiunile propriu-zise îmbină destul de reuşit cele două elemente

TELENOVELĂ SF

de care spuneam mai sus: furişare şi atac tip Ecaterina Teodoroiu cu urlet şi baioneta scoasă. Nivelurile foarte deschise necesită o coordonare bună şi o recunoaştere prealabilă absolut necesară. Turnurile de observaţie, tufişurile şi patrulele reprezintă tot atâtea motive de îngrijorare pentru jucătorul ce vrea să termine misiunea. Din fericire ne putem târî, mişca fără sunet, ne putem ascunde





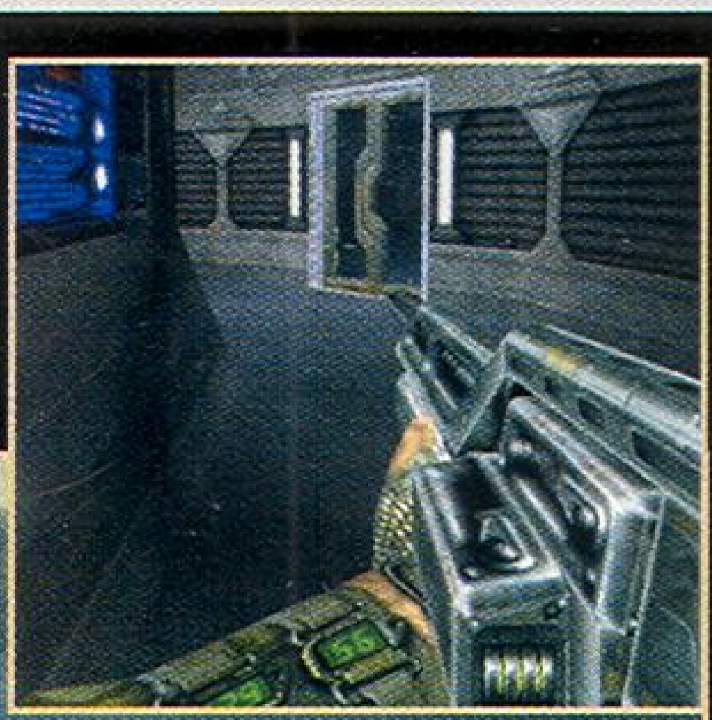
după pietre și vegetație, într-un complex de elemente indispensabile celor care vor să cucerească bazele militare infestate de extratereștri. Rutinele de AI ale inamicilor sunt destul de bine puse la punct, bazându-se pe sunet și mișcare, și trebuie să vă zic că atât auzul cât și vederea le sunt enervant de ascuțite. Se regrupează, cheamă ajutoare, îți întind capcane, te lasă să te apropii pentru a avea acoperire de la coechipieri. Codename Outbreak este un joc în care devii frustrant de conștient de fiecare frunză ce îți scârțâie sub picioare. Și totuși, atunci când reușești să rămâi nedetectat și te apuci să dobori santinelele cu ajutorul sniper-ului totul capătă un sens interesant și mult mai plăcut. Sentiment ce dispare foarte rapid, atunci când vezi că tu te pitești după un bolovan iar coechipierul se așează în câmp liber, arătându-și cu nonșalanță frumusețea naturală soldaților inamici, căci pe cât de bine pus la punct este AI-ul inamicilor, cel al soldatului ce trebuie să te acopere și să te ajute este enervant de prost. Apoi mai este și problema îmbinării dintre elementele realiste și cele arcade. Lipsa acută a power-up-urilor de sănătate (ce apar sub forma unor seringi cu anestezic), sau mai degrabă raritatea lor, te îndeamnă la multe salvări și reload-uri ale jocului doar pentru că ai intrat într-o cameră pe care nu o verificasei și era plină cu persoane răuvoitoare ce abia așteptau să tragă în tântălăul care băga capul pe ușă.



Codename Outbreak nu scârțâie grafic, ba chiar dimpotrivă, însă suferă în ceea ce privește gameplay-ul. O poveste ridicolă, rutine AI bine puse la punct pentru inamici, însă prost construite pentru coechipier, momente de realism exacerbat combinate cu momente de pură distracție în adevărata tradiție a FPS-urilor. Jocul per total nu este unul ușor, misiunile nefiind neapărat grele însă necesită multă atenție, coordonare și planificare pentru a fi duse la capăt. Și totuși nu reușește să fie într-atât de interesant încât să pierdeți mai mult de o oră pe zi după muncă sau școală pentru o relaxare activă.

Vital Engine ZL

Acesta este numele mașinăriei ce asigură suportul grafic al jocului de față. Engine proprietar al producătorilor el dispune de toate efectele atât de plăcute de cei cu plăci grafice puternice și monitoare mari: texturi realiste, animate, procedurale, lumini dinamice, efecte de particule, ceață volumetrică și așa mai departe. Mulțumită unui algoritm special toate acestea își pot face simțită prezența chiar și pe sisteme mai puțin blagoslovite cu echipamente serioase, fără a se pierde ceva din calitate. Partea de fizică a engine-ului este una dintre cele mai bine puse la punct, fiecare obiect având greutate, volum, coeficienți de frecare pentru aer și suprafețe, transformând partea de coliziuni și mișcare într-una făcută în conformitate cu legile fizice ce ne guvernează realitatea.





Detalii	
Web	www.venom3d.com
Producător	GSC Gam World
Distribuitor	Russobit-M

Aprecieri	
+	- universal Assault Rifle - muzica - AI-ul inamic
−	- mișcarea personajelor - modul în care se combină realismul cu arcade-ul - povestea

Detalii tehnice	
Procesor	P II 500
Video	Direct3D
Memorie	64Mb
Hard disk	500Mb
Verdict	7.2

WORLD WAR II IWO JIMA



Linia subțire și roșie dintre un joc bun și un joc prost.

Tip joc: Team FPS
Redactor: Cristian Soare







Nimeni nu poate contesta succesul jocurilor cu tentă sau temă militară, un succes în mare parte bazat pe atracția simțită de mulți față de uniforma militară și prestanța oferită de aceasta, față de armele modelate după cele din realitate, față de situațiile realiste și față de adrenalina indusă de momentele când un glonț îți trece șuierând pe lângă ureche și pleacă mai departe, eventual cu o bucată din ea. Bineînțeles, succesul este cu atât mai mare cu cât jocurile reușesc să ofere toată această savoare fără ca cel care o gustă să fie pus în situația de a-și risca în mod real acea ureche prin cine știe ce șanțuri mocirloase și pline de lipitori de prin jungla unei țări uitate de Dumnezeu. Simulatoarele militare, de avioane, de tancuri, de nave spațiale, de submarine, de generali, de băiatul de la intendență și așa mai departe au avut întotdeauna succes, și este suficient să privim la cele mai vestite cazuri ale ultimilor doi ani ca să înțelegem acest lucru: Operation Flashpoint și Counter-Strike. Diferite ca gameplay, asemănătoare până la un punct în ceea ce privește conceptul de bază, amândouă foarte jucate. Tot nu v-ați prins care este legătura cu Iwo Jima? Să vă explic...

La ataaaaaaac!

Dupa cum se poate vedea și din titlu, Iwo Jima are o oarecare legătură cu cel de-al doilea război mondial, în special cu campania americană din Pacific, jocul punându-ne în situația unui proaspăt locotenent de infanterie marină. Jocul își construiește gameplay-ul pe o rețetă deja verificată, și anume Operation Flashpoint și Hidden and Dangerous. Dacă vreți să aveți totuși o imagine clară a situației, vă rog înlocuiți "construiește" cu "împrumută". Personal nu mă deranjează clonele, căci atunci când sunt bine făcute ele reușesc să ia toate acele elemente ce au asigurat succesul titlului de la care s-a făcut "împrumutul" și să adauge unele noi care îmbogățesc mai departe gameplay-ul. Nu este și cazul cu Iwo Jima. Jocul suferă din cauza unui design absolut înfiorător și a unei realizări sub nivelul unei producții independente. M-a surprins însă faptul că este folosit engine-ul LithTech, o unealtă foarte bună și care a contribuit la crearea unor jocuri memorabile. Texturile însă sunt înfiorătoare, copacii și tufișurile sunt bitmapuri, level design-ul se bazează pe tehnica nivelului "vagon de tren", unde pornești din punctul A și trebuie să ajungi în punctul B care este pus aproximativ pe o direcție rectilinie. Modelele, fie ele umane, fie de arme, sunt realizate de mântuială, lipsindu-le veridicitatea atât în mișcări cât și în sunet. Ca gameplay, jocul încearcă să ofere câteva soluții ce dețin o oarecare idee de strategie, în sensul că jucătorul este în majoritatea timpului ajutat de doi, trei camarazi pe care îi poate controla prin câteva comenzi simple de genul "guard", "follow me" într-un mod asemănător cu cel din Battle Zone. Din păcate jucătorului nu prea îi sunt oferite situații în care să se folosească de acest lucru în mod real, jocul putând fi terminat la fel de bine și fără ajutorul lor. Care ajutor oricum nu prea este util, din cauza AI-ului ca și inexistent, atât la camarazi cât și la inamici. Misiunile nici ele nu sunt prea complicate, înscriindu-se în sfera "curăță insula", "curăță plaja", "distruge bunkerul" și "salvează ostatecii" în diverse combinații și forme.

BANZAIIIII!

La final nu pot spune decât că acest joc merită jucat doar dacă vă este făcut cadou, doar dacă sunteți blocat în beci și este singurul la dispoziție, doar dacă lumea a fost distrusă și doar dacă sunteți fantomă și în sala de așteptare din fața raiului este un calculator cu acest joc pe el. Și niciodată mai mult de cinci minute.

Detalii	
Web	http://www.3lvgames.com/
Producător	3LV Games
Distribuitor	Valu Soft

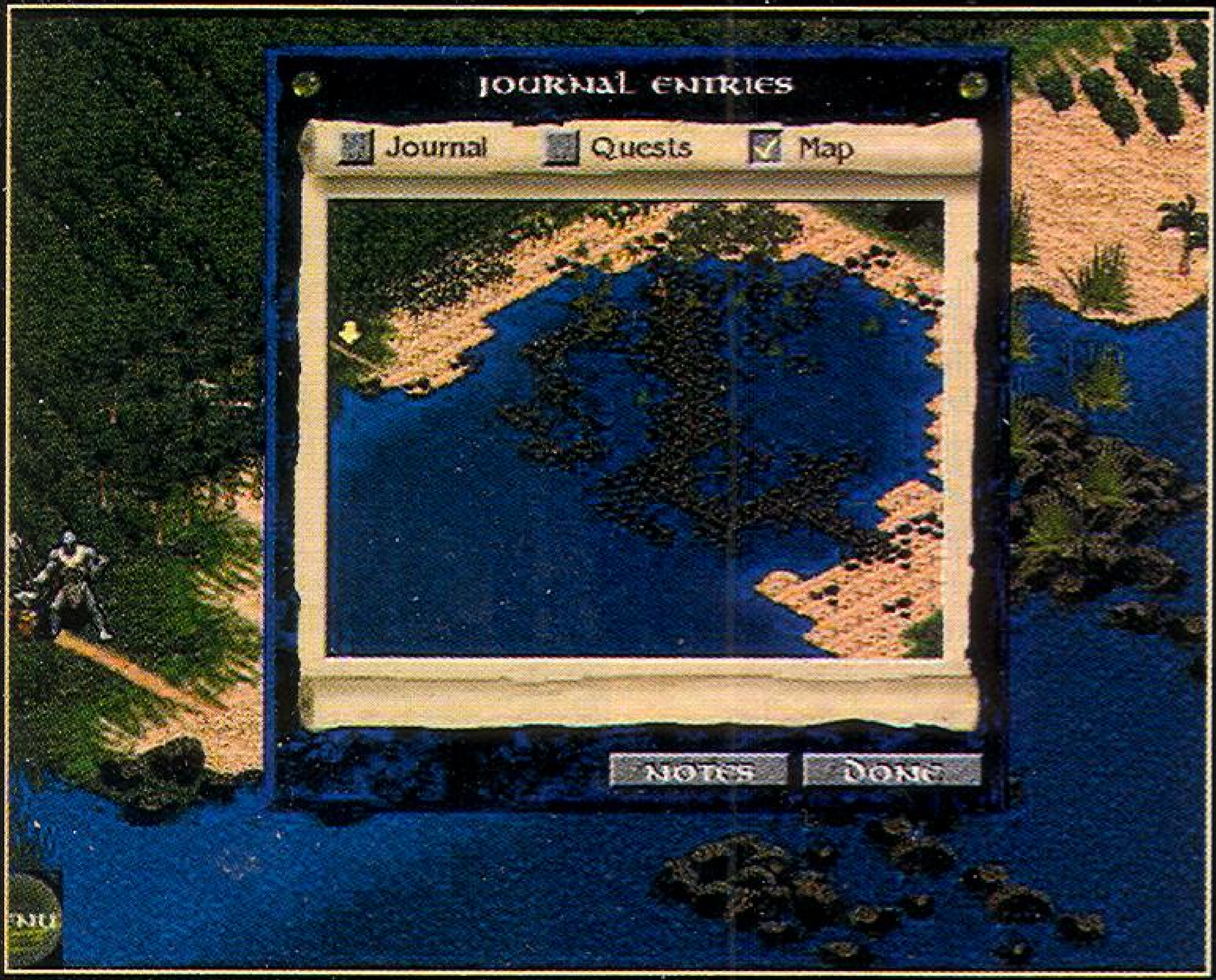
Aprecieri
- \+ iwooo jimaaaaaa
- − jocul în sine. De ce l-au făcut?

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	Direct3D
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	400Mb
Verdict	4.5

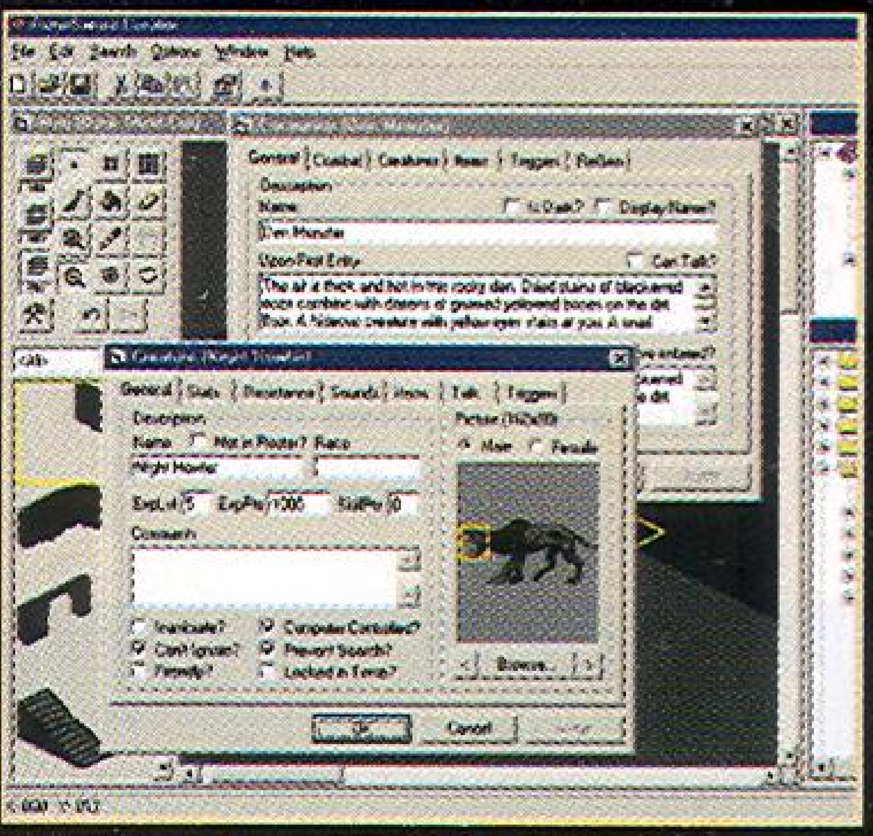
RUNESWORD 2

Se spune că un RPG nu are nevoie de grafică strălucitoare...

Tip joc: RPG
Redactor: Cristian Soare

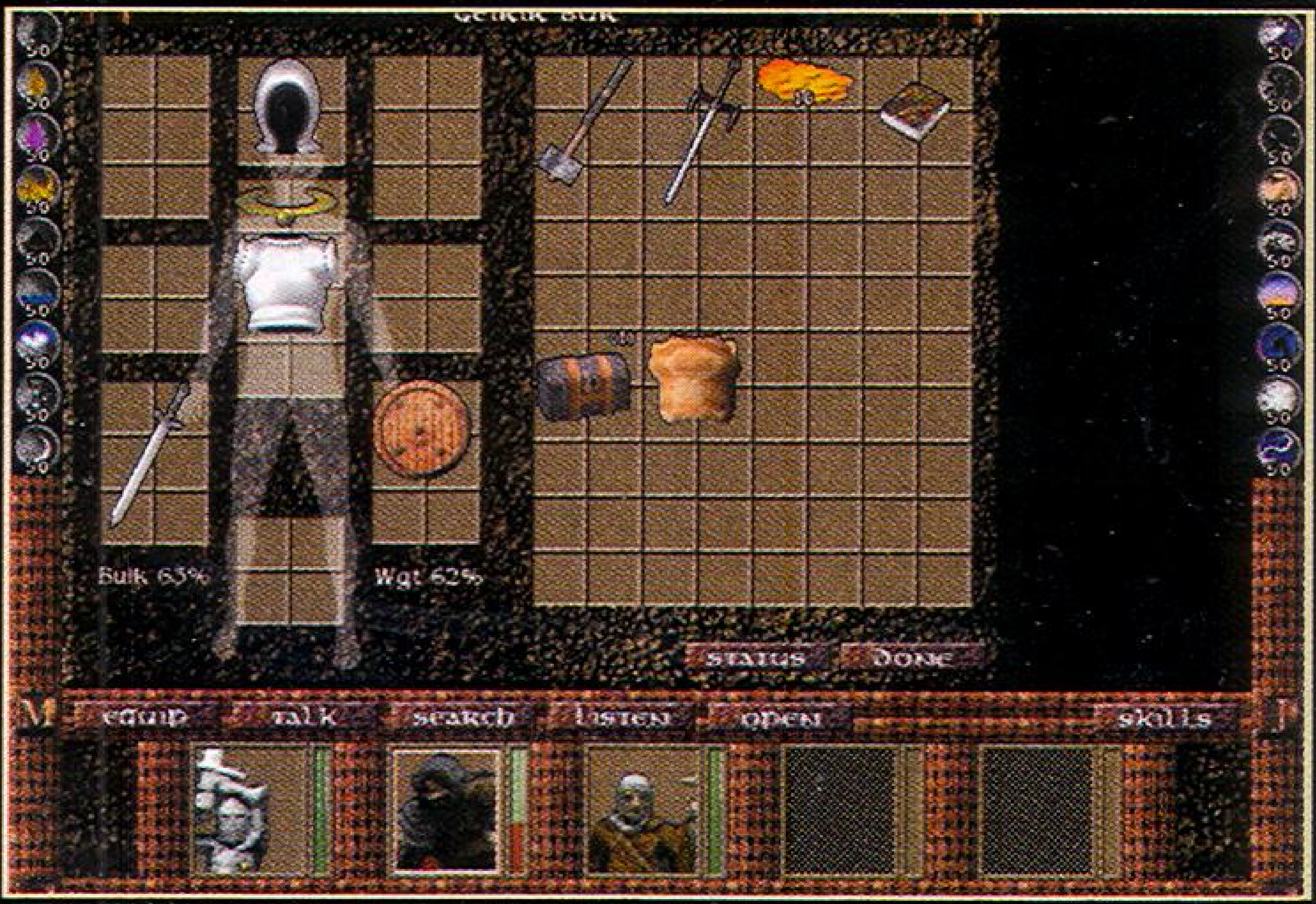








CIUDAT ESTE CUVÂNTUL



RPG-urile ce ne desfată ochii în zilele noastre își au baza în acele table-top-uri și pen&paper-uri ce au fascinat generații întregi de americani și nu numai. AD&D, Vampire, Pendragon, Planescape, Call of Chtulu, toate acestea reprezintă înaintași celebri ce au pus bazele universurilor RPG și ce au adus zeci de ore de bucurie celor ce au avut ocazia să le joace. Odată cu noul mediu însă, s-a încercat și portarea lor. Majoritatea încercărilor au fost niște succese, și este suficient să ne uităm la Pool of Radiance (primul Computer RPG ce a folosit regulile AD&D) și apoi la Daggerfall, la Eye of The Beholder, toată seria Ultima, Baldur's Gate-uri, Icewind Dale, Planescape: Torment și Vampire: The Masquerade. Din păcate, trecerea între medii nu a fost lipsită de mici scăpări. Mulți dintre jucătorii fanatici de pen & paper au declarat că ceva lipsește, ceva nu este așa cum ar trebui. Nu mai există libertatea aceea imaginistică atât de dorită și care era motivul enormului succes anterior. Lucrurile nu se mai bazează pe puterea aproape magică a jocului creat de un Dungeon Master de calitate, nu mai îmbină atât de bine lupta și explorarea, strategia în luptă s-a pierdut, puzzle-uri diferite de ușa verde-cheia verde nu mai sunt și cel mai important, nu mai există oportunitatea ca unul dintre jucători să devină Dungeon Master și să își creeze propria aventură. Crosscut Games a dorit să reînvie acel simțământ și să repună jocul în mâinile jucătorilor și astfel la începutul lui 2000, Runesword a fost publicat. Jocul era gratis și numărul de downloaduri a fost record. Un an mai târziu Shrapnel Games a decis să facă jocul comercial și astfel ne-am pricopsit cu Runesword 2, ce continuă în mod reușit ceea ce a început în anul anterior. La un preț, desigur.

Bătrânețea

Mai mult decât orice, Runesword nu pune accent pe partea grafică. Însă când spun nu pune accent luați acest lucru la modul cel mai literar. Totul este 2D, tile-based și cu o grămadă de sprite-uri urâte. Pe partea cealaltă însă, de RPG, lucrurile se complică într-un mod aproape plăcut. "Editorul de Aventuri" ce vine odată cu jocul este unul dintre punctele forte ale acestui joc, și în același timp motivul pentru care CD-ul jocului este plin, căci nici mai mult nici mai puțin de 437 MB sunt reprezentați de diferitele tutoriale pentru acesta. Personajele dispun de toate atributele cunoscute de gen Strengh, Vitality, compensate însă printr-o serie de vicii cum ar fi zgârcenia și neatenția. Jocul vine cu două aventuri mari, The Land Beyond și The Hunt, patru mai mici și oportunitatea de a crea un miliard de altele asemenea cu ajutorul uneltelor puse la dispoziție. Complex prin cele mai mult de 50 de vrăji, 12 rase, 35 de skill-uri cu niveluri multiple și lupta turn-based, jocul reușește să atragă și recunosc că m-a prins mult mai mult timp decât m-aș fi așteptat. Cu toate acestea îmi este foarte greu să trec peste aspectul absolut dizgrațios al celor ce se întâmplă pe ecran și să fiu atent doar la perindarea de rostogoliri de zaruri, dialoguri și luptă. Pentru cei ce grafica nu prea reprezintă atracția zilei, jocul se poate dovedi perfect. Pentru restul, aveți Pool of Radiance 2 la dispoziție. Iar celor ce nu doresc vreuna dintre aceste variante, le urăm să se întoarcă la MUD-uri.

Detalii	
Web	www.shrapnelgames.com
Producător	Crosscut Games
Distribuitor	Shrapnel Games

Aprecieri
+ - editorul
  - RPG-ul pur ce se află la bază
− - grafica

Detalii tehnice	
Procesor	Pentium 200
Video	1Mb
Memorie	16Mb
Hard disk	700Mb
Verdict	5.2

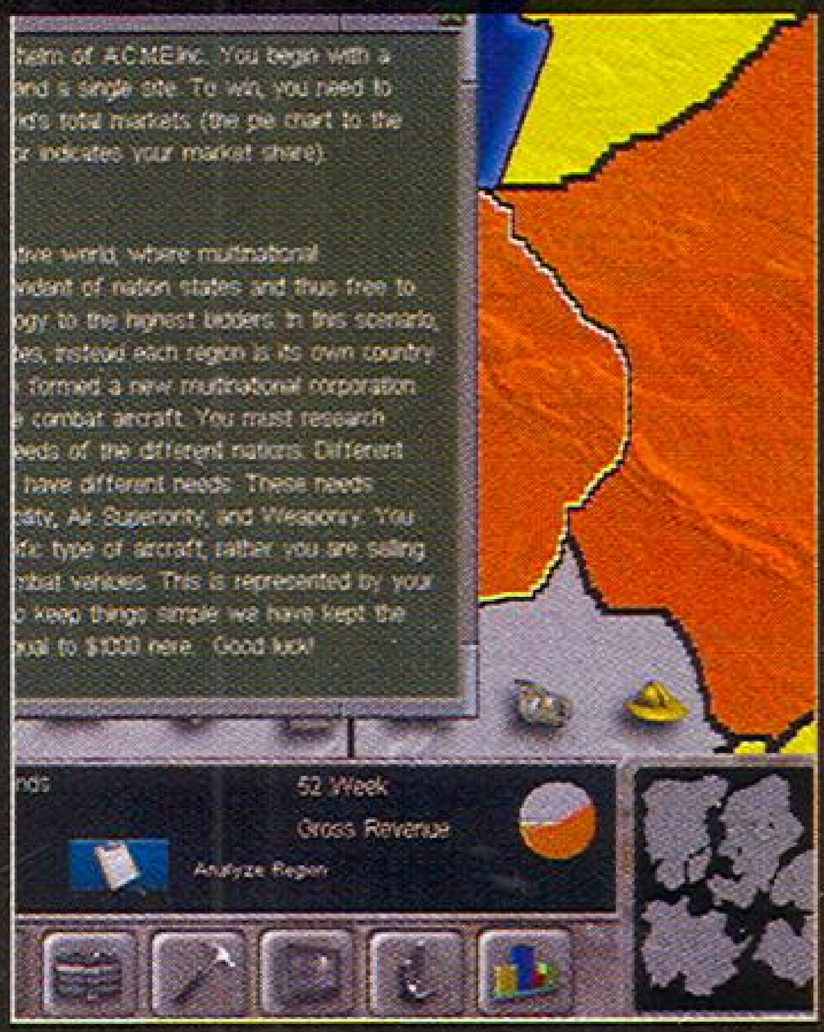
THE CORPORATE MACHINE

Lupta pentru dominația mondială începe cu un pahar de Cola-Cola.

Tip joc: RTS / Management
Redactor: Adrian Dorobăț



LUMEA AFACERIȘTILOR FĂRĂ SCRUPULE



Când m-am trezit prima oară cu jocul în brațe mi-am zis: "Cu ce-am greșit? Fie-vă milă de mine. Vreau să mă joc Commandos 2!!!". Oricât aș fi fost de bine dispus, perspectiva unei strategii în timp real cu grafică în 256 de culori și un gameplay bazat pe tranzacții financiare, un joc care nici măcar nu avea nevoie de placă de sunet, mă arunca în pragul disperării.

După zece minute de joc dispoziția mi s-a schimbat considerabil. Am descoperit că "The Corporate Machine" era mult mai interesant decât puteai să bănuiești după coperta neinspirată și după toate neajunsurile aparente de grafică și gameplay. Ba chiar suficient de interesant încât să îți pierzi câteva zile cu el, dacă nu o săptămână întreagă.

Principiul de bază al jocului este dominația lumii pe cale economică. Înlocuiți termenul "economică" cu "militară" și obțineți Risk, un joc cu care Corporate Machine are multe trăsături comune, cu o singură diferență esențială: acesta din urmă se desfășoară în timp real și pune mult mai puțin accentul pe elementul aleator. În calitate de președinte al unei companii (nume gen Cola-Cola, Microsoft, ACME Inc. ar trebui să vă aducă zâmbetul pe buze) trebuie să vă alegeți un tip de produs: cola, avioane, mașini sau computere, pe care să îl produceți, distribuiți și promovați eficient, astfel încât să dominați piața respectivă. Corespondentul soldaților din Risk este directorul de vânzări, singurul tip de unitate pe care îl aveți la dispoziție, și care are grijă ca produsul să fie disponibil într-o anumită zonă și încă două în orice direcție împrejurul acesteia. Plasarea strategică a directorilor de vânzări este esențială pentru a avea o șansă de câștig, deoarece ei sunt cei care asigură dominația pe o piață. Odată o zonă cucerită (market penetration thorough), eventualele ei resurse speciale intră în proprietatea voastră. Ele sunt necesare pentru a juca anumite action cards, "lovituri speciale" cu efect mai mult sau mai puțin devastator asupra adversarilor: deturnare de fonduri, lobby politic cu efecte negative, anularea campaniilor de presă, deversare de deșeuri radioactive, etc.

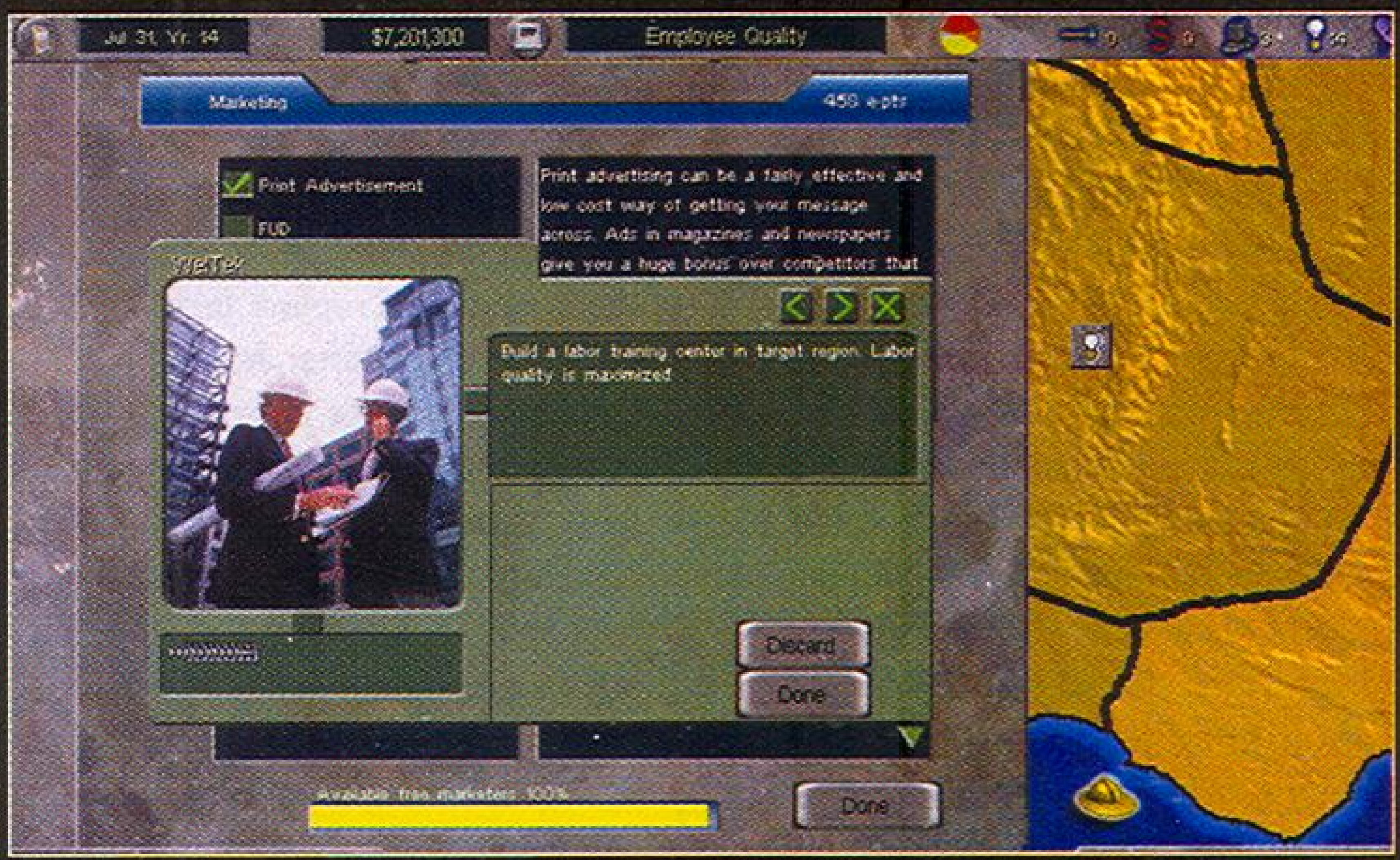
Corporate Machine are două spații principale de joc: harta teritoriilor și baza de operațiuni. În primul au loc acțiuni de prospectare, se plasează directorii de vânzări și se construiesc baze de operațiuni. Într-o bază de operațiuni se pot construi și îmbunătăți clădiri: fabrică, laborator de cercetări, depozite, spații de agrement pentru salariați și altele.

MULTIPLAYER CA LA EI ACASA

Jocul suportă multiplayer în rețeaua dedicată, Stardock.net, unde veți găsi mereu adversari dornici să vă înfrunte. Problemele cu ping-ul nu sunt foarte grave, doar de pe la 250 încolo jocul începând să scârțâie, iar la peste 400 deja apar perioade "înghețate". Dar în general se poate juca decent de pe un modem. Iar pentru cei cu posibilități, un LAN game de 8 jucători nu va fi o problemă, decât din privința duratei. Nu vă apucați de el sperând că veți termina în douăzeci de minute. Și dacă nu, există opțiunea de save, deci o întrerupere nu e chiar gravă.

Ca și la șah, din puține elemente se ajunge la o complexitate considerabilă a gameplay-ului. Nu în jocul single-player, Doamne-ferește, unde calculatorul te cam bate și pe dificultatea minimă în primele momente, când nici nu știi ce se întâmplă. Parțial și din cauză că nu există un tutorial care să te pună la curent cu modul de desfășurare al jocului.

Jocul este cel mai interesant în multiplayer, împotriva a doi, trei prieteni sau dușmani. Nu moare nimeni, nu sunt explozii și nici nu vă luptați cu limpeduze mutant, însă jocul este antrenant, ajutat destul de mult și de muzica bine pusă la punct, tensionantă exact când trebuie, prin punctele culminante. Chiar dacă nu vă va ține captivați prea mult timp, vă va face o surpriză plăcută.



Detalii

Web	www.thecorporatemachine.com
Producător	Stardock
Distribuitor	Best Distribution
	01-345.55.05
	www.gameshop.ro

Aprecieri

\+ atractiv în multiplayer
\+ muzica antrenantă

\- grafică depășită
\- dezamăgitor în single-player

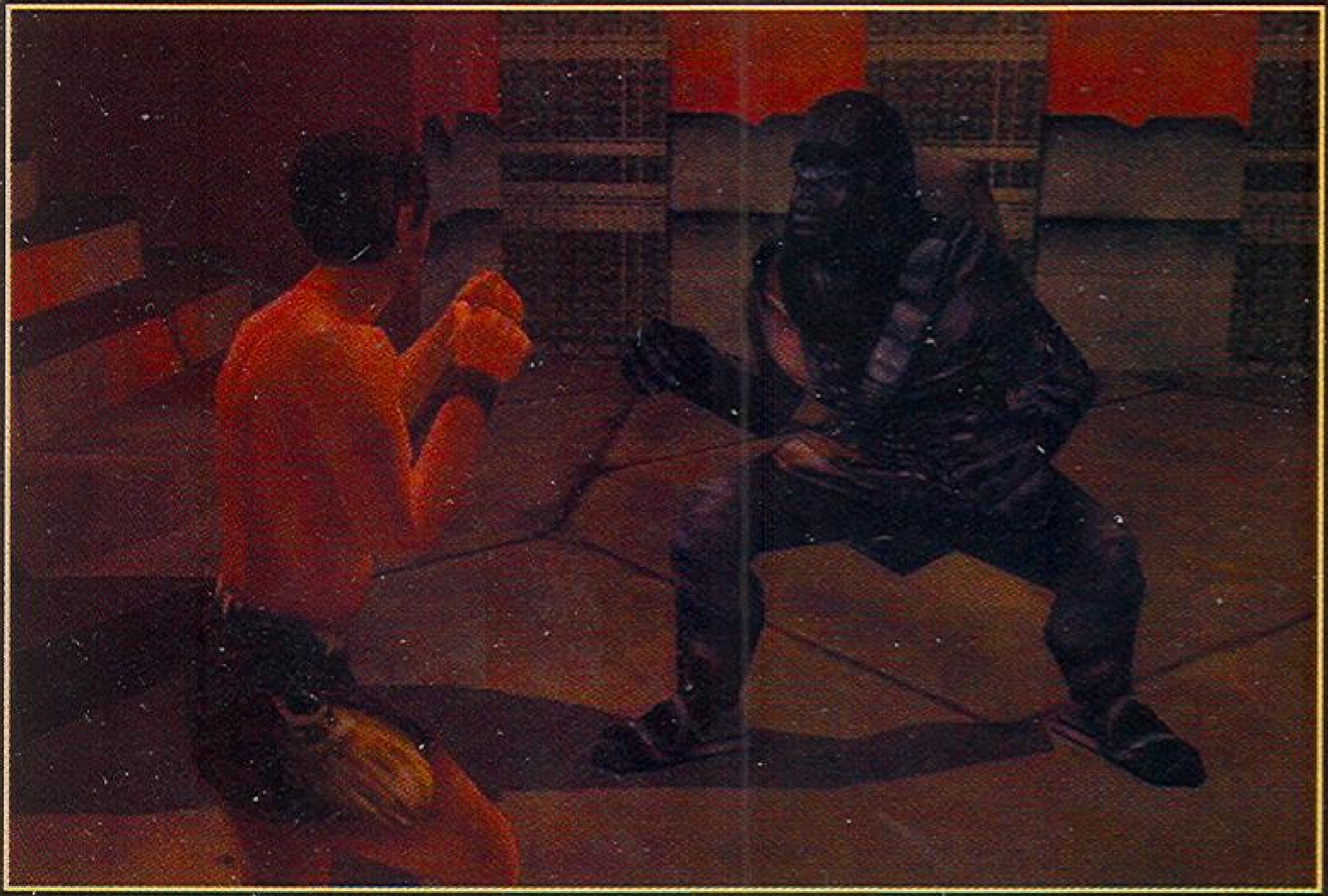
Detalii tehnice

Procesor	486DX4-75 MHz
Video	DirectX
Memorie	32 Mb RAM
Hard disk	150Mb
Verdict	7.8

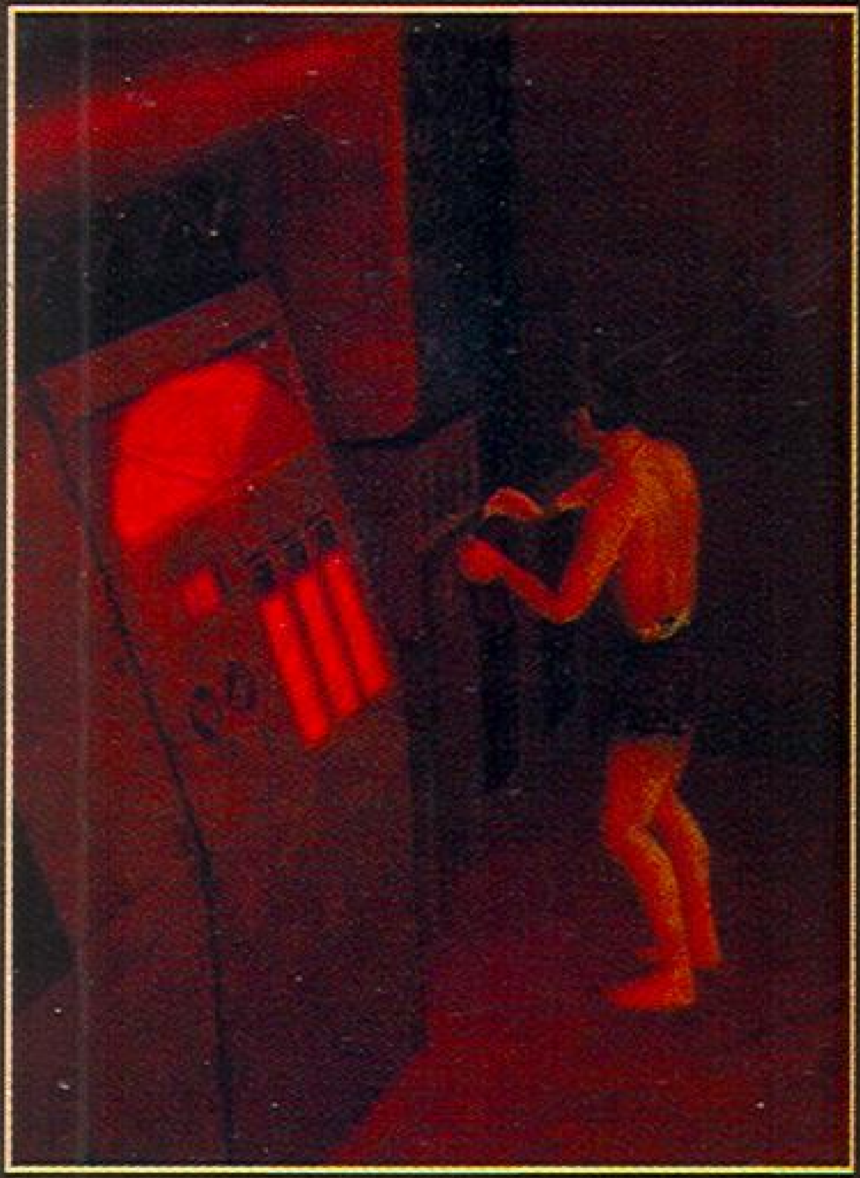
PLANET OF THE APES

Eşecul face parte din viaţa de zi cu zi iar Planet of the Apes confirmă regula.

Tip joc: Action / Adventure
Redactor: Vlad Zotta



A sosit în sfârşit şi câştigătorul de anul acesta al Zmeurei de Aur pentru jocuri. Spre nefericirea mea şi probabil a multora, el poartă numele de Planet of the Apes, un joc ce se vrea o transpunere a binecunoscutului film omonim şi care combină într-un mod unic monotonia cu frustrarea. Păi de ce să te plictiseşti în continuu? Trebuie să-ţi mai sară şi ţandăra din când în când. Hai să vă spun despre ce este vorba. Sper să nu vă plictisesc între timp.



Povestea

Se dă un spaţiu plin de stele şi o navă care vine din dreapta ecranului şi se duce înspre stânga. Păi cum altfel? Nava se numeşte Casiopea şi conţine oameni sub formă de sloiuri, încastraţi în capsule criogenice. Din cauza unor evenimente neidentificate însă, echipajul începe să se topească încet dar sigur. Cum singura soluţie este aterizarea forţată, computerul de bord începe să caute o planetă cu toate cele necesare pe ea şi culmea, găseşte Pământul. Impactul se produce, iar curajoşii pleacă în cercetare. Nu trece mult timp şi ajung la un lan de porumb la marginea căruia găsesc nişte fiinţe ciudate care parcă seamănă cu oamenii pe care odată, cândva, i-au lăsat în culmea gloriei. Nedumerirea echipajului se combină cu încruntarea mea datorită rezoluţiei proaste a filmului, dar într-un final ne-am dat toţi seama că ceva nu e tocmai în regulă. Undeva, dintr-o parte a lanului, încep să se audă nişte zgomote ciudate. Al doilea moment de nedumerire care însă nu durează mult şi o iau cu toţii la goană. Erau de fapt nişte hăitaşi care goneau vânatul numai că acesta era format tocmai din oamenii de care vă povesteam mai devreme. Al treilea moment de nedumerire pentru echipajul nostru care nici acesta nu durează mult pentru că viaţa e scurtă mai ales în astfel de condiţii. Personajul nostru îşi vede în tot acest timp de fuga lui până când o tipă din echipaj se împiedică şi cade, şi cum el este milos din fire se opreşte un pic să-i dea o mână de ajutor. Ultimul moment de nedumerire are loc când patul puştii unui vânător ia cunoştinţă cu ţeasta lui. Vânătorul era o maimuţă.

MULT MAI PROST DECÂT FILMUL

Acţiunea

Singurul motiv pentru care această parte se numeşte "Acţiunea" este pentru a o delimita de prima, deoarece acţiune propriu-zisă nu există de fapt în joc. A te plimba prin caverne, tuneluri şi încăperi, a lovi din când în când câte o maimuţă agresivă şi a urmări nişte cut-scenes plicticoase este definiţia dată acţiunii de către Visiware Studios. Mai mult decât atât pot să afirm că jocul nici măcar nu îţi creează o atmosferă caracteristică poveştii. Mai bine zis nu creează nici un fel de atmosferă. Sunetele nu există sau în cel mai fericit caz nu îţi sugerează nimic, grafica nu impresionează deloc, fiind caracterizată de o repetare la nesfârşit a texturilor iar inamicii nu dispun nici de cea mai primitivă formă de AI. În momentul în care te văd încep să alerge către tine iar dacă nu ai grijă de ei nu mai scapi şi te trezeşti că alergi prin tot nivelul cu o hoardă de maimuţe după tine de parcă s-ar fi deschis cuşca la circ. Era să uit. Ai şi o prietenă. Vă mai aduceţi aminte de film. Acolo nu prea era aşa de vorbăreaţă. Ei bine, între timp mai învaţă şi devine de-a dreptul limbută, fără însă a avea vreo altă utilitate în cadrul general al poveştii decât ca piesă de decor cu care poţi sta de vorbă. Jocul nu atrage prin nimic interesant şi poate fi jucat cu succes cu o singură mână în timp ce citeşti o carte. Ba chiar e mai interesant aşa.

PROJECT A.P.E.

Odată cu apariţia filmului Planet of the Apes de anul acesta producătorii s-au gândit că ar fi bine să iniţieze şi un joc online în genul celui care a avut ca scop promovarea A.I. Totul se bazează pe o "descoperire" făcută lângă Lake Powell, California. Aceasta constă în câteva obiecte culturale de origine necunoscută. Confiscate la puţin timp de o echipă de cercetare guvernamentală, acestea plus ceva documentaţie ultra-secretă au căzut de curând în mâinile unui grup la fel de secret care le-a plantat peste tot iar tu, ca participant trebuie să pleci în căutarea lor. Cum acest "peste tot" probabil că înseamnă numai Statele Unite şi cum noi nu putem ajunge acolo la orice oră e destul de clar că nu ne priveşte. Ceea ce este interesant însă este faptul că la ei a prins. Mame, tătici şi copii, bunici şi nepoţi şi poate şi alte grade de rudenie au fost prinse în acest joc. Pagina poate fi consultată la www.projectape.com de unde se pot afla şi cele 12 misiuni sau locaţii în care se poate găsi ceva. Ce anume, nimeni nu ştie, însă de la început regula a fost că întotdeauna dacă iei, trebuie să pui la loc, astfel încât şi acum, cu siguranţă, se găseşte ceva.



Detalii	
Web	-
Producător	Visiware Studios
Distribuitor	UbiSoft
	01-231.67.69
	www.ubisoft.com
Aprecieri	
+	- simplitatea debordantă - grafica (foarte rar)
−	- jocul în sine
Detalii tehnice	
Procesor	Pentium II 450 MHz
Video	Direct3D / 16Mb
Memorie	64Mb RAM
Hard disk	90-1500Mb
Verdict	4.1

BLACK NEWS

Ego-Gaming



Ultima nebunie în domeniul jocurilor este reprezentată de așa numitul ego-gaming, ce reprezintă folosirea imaginii 3D a feței personale suprapusă peste modelul facial al variatelor personaje din FPS-urile la modă. Capul răutăților în această nebunie egoistă este reprezentat de Digimask. Cei interesați trebuie să trimită imaginea feței luată frontal și dintr-o parte, iar apoi cei de la Digimask o aplică unui model din Quake3, nemairămânându-vă decât să îl transferați pe acesta. O ocazie unică pentru domniile voastre, căci cei pe care îi veți doborî vor păstra imaginea feței voastre în minte.

http://pass.digimask.com

Tătuca simulatoarelor

În epoca în care până și teroriștii folosesc simulatoarele de PC pentru a își pregăti loviturile soldate cu morți, războaie și alte asemenea acțiuni malevolente, DarXabre a declarat că lucrează la un simulator de huligani. Nu este o greșeală de tipografie, este într-adevăr un simulator de huligani. Este o ocazie unică de a face ceea ce oricum facem, însă ca o continuare naturală în mediul computatoristic. Iar dacă vă este prea lene să ieșiți afară, să vă îmbătați, să strigați obscenități la meciuri televizate, apoi să participați



la câteva bătăi, aveți acum ocazia să faceți toate aceste lucruri comod așezat în fotoliu. Sloganul? "The only thing to fear is running out of beer".

http://www.hooligans-thegame.com

Hackerii și canalizările



Vitek Boden, în vârstă de 49 de ani, originar din Brisbane, Australia, a decis să dea o notă aparte răzbunării sale în momentul în care firma la care lucrase până atunci, ce instalase sistemul de canalizare al orașului și modulul informatic de management al acestuia, l-a dat afară. Boden a intrat în calculatorul ce coordona procesele firmei locale de procesare a deșeurilor și le-a redirecționat pe acestea înspre un nevinovat râu, câteva parcuri și grădina hotelului Hyatt Regency. O răzbunare care însă l-a costat destul de mult, ajungând după gratii în timp record.

Băsescu se joacă

Sau mai degrabă alții se joaca cu el, la www.basescu.ro. Jocul este bazat pe darts, și oferă ocazia celor care încă scrânșnesc din dinți apropo de campania de eradicare a câinilor vagabonzi să se "răzbune" înfingând săgețica în ochiul cu pricina. Comentariile sunt haioase, iar jocul se înscrie în campania ironică și autoironică ce a caracterizat mișcările prin oceanul politic al susnumitului. Așa cum zicea cineva, așteptăm cu nerăbdare și alte jocuri legate de



variate personalități politice de la noi, însă puțin mai sângeroase.

Moș Crăciun se antrenează

Școala Centrală din Londra, prin intermediul Virgin Megastores îl ajută pe Moș Crăciun să se pună în temă cu tehnologia zilelor noastre. El învață aici ceea ce este și cum poate folosi un DVD, un MP3 player, este educat în ceea ce privește tendința pieței în ceea ce privește modelele de telefoane mobile și accesoriile aferente, îi sunt prezentate câteva din ultimele jocuri apărute pe piață și chiar ascultă albumele celor mai populari artiști din lume. Plus ultimele filme, plus ultimele telenovele. Toată această listă se termină cu elemente de slang și comunicare prin intermediul Internetului. Motivul? Încă nu ne este foarte clar, însă nu mai trebuie să



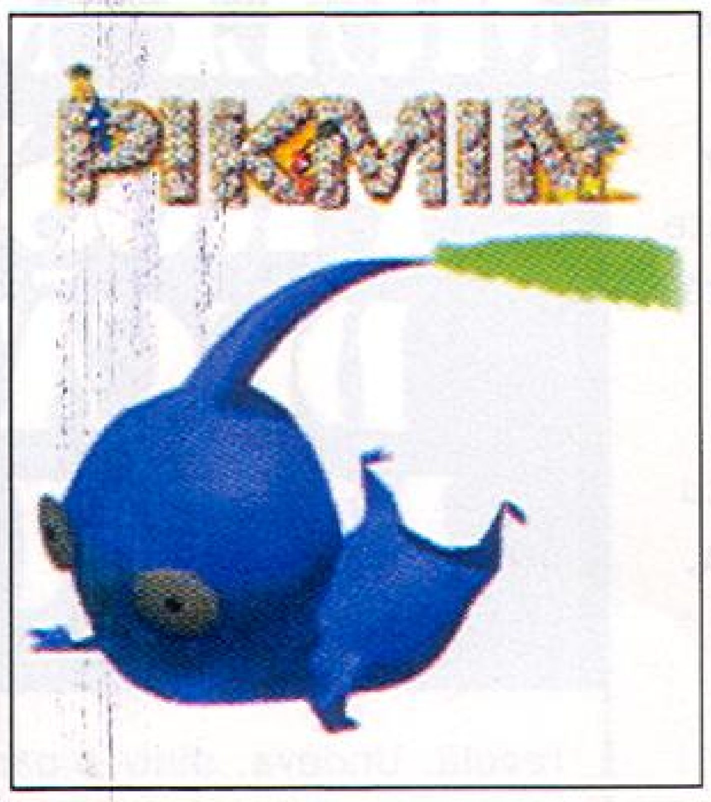


așteptăm decât până pe 24 decembrie pentru a vedea roadele.

Telefoanele celulare ne salvează de fantome

Pe lângă efectele de care se plânge toată lumea, gen creșterea șansei, dacă putem numi șansă acest lucru, de a face cancer și o serie de alte boli destul de hotărâte să ne bage în mormânt, telefoanele celulare au făcut și un lucru bun. Au omorât fantomele. A doua oară. Tony Cornell de la Societatea pentru Cercetări Fizice din Anglia a declarat ziarului Sunday Express că de 15 ani de când au apărut celularele a scăzut numărul rapoartelor legate de întâlniri cu fantome. Legătura este evidentă, nu ? În curând o să apară și aziluri de fantome, pe care o să le putem vizita în cadrul unui program bine pus la punct.

Ce fac unii pentru un GameCube



Nintendo a lansat un concurs în care cei care doreau să intre în posesia unui GameCube înainte ca acesta să fie lansat oficial pe 18 noiembrie trebuiau să arate cât mai creativ până unde ar merge ca să facă rost de o consolă. Peste 17.000 de participanți s-au înscris în concurs, care a fost câștigat de Corey Olcsvary, de 19 ani din Texas, care a plecat acasă cu un Game Cube, un Game Boy Advance, un pachet de jocuri Nintendo și 5000$. Pentru a convinge juriul, acesta s-a costumat ca Pikmin, personajul principal din jocul cu același nume ce va fi lansat odată cu GameCube. Corey s-a ras în cap, s-a vopsit în albastru și a mâncat un castron cu râme și greieri vii.

Până și oficialii Nintendo au rămas surprinși de atâta pasiune. Pariem că românii ar fi dovedit altfel că vor foarte mult consola: ar fi intrat peste noapte în depozit și ar fi plecat cu ea, deghizați în Băieții-De-După-Blocurile-Gri.


MYST III
EXILE
THE PERFECT PLACE TO PLAN REVENGE
Continuatorul
Myst şi Riven - cea
mai bine vândută serie
de jocuri pentru PC din
istorie - peste 10 milioane
exemplare
RIVEN
THE SEQUEL TO MYST
MYST
The Surrealistic Adventure
That Will Become Your World
Ubi Soft srl
str. Johann Strauss 2A
sector 2 Bucureşti
tel: 01-231.67.69
fax: 01-231.67.66
e-mail: sales@ubisoft.
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
www.ubisoft.ro
PRESTO
STUDIOS



Adrian Dorobăț

BLACK VIEW

Călătoria inițiatică a lui FeFe

Basm postmodern cu influențe digitale



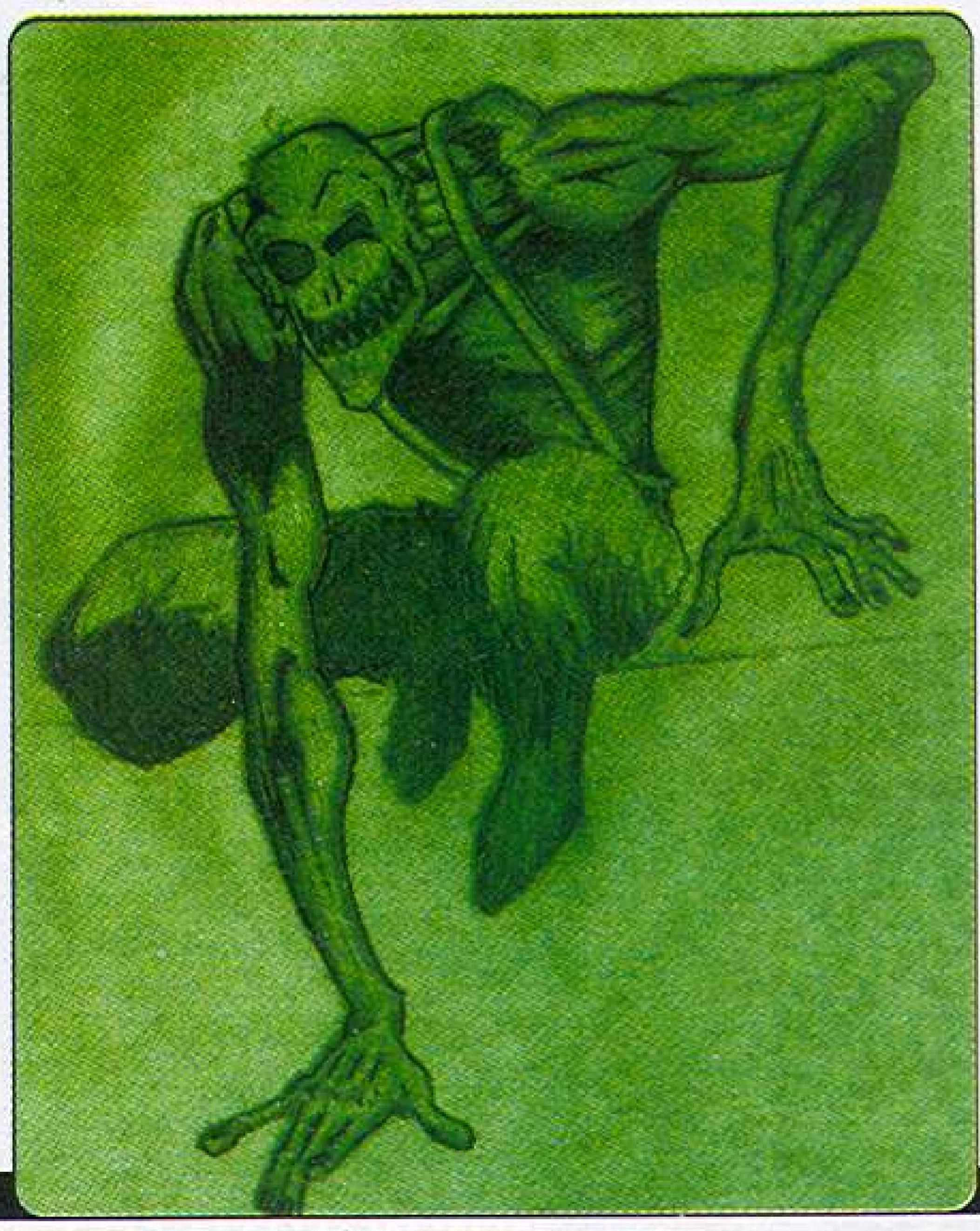
Demult, tare demult, pe când puricele se potcovea cu nouăzeci și nouă de ocale, sărea cale de șapte poște și intra în coliziune frontală cu World Trade Center-ul, trăia într-o țară ca oricare alta un împărat poreclit de supușii săi Împăratul Verde, ca o ironie subtilă la adresa faptului că nu îi păsa deloc de ecosistem. Împăratul avea după cum se obișnuiește în povești un fiu, botezat la naștere Făt-Frumos din motive deloc evidente.

Într-o bună zi, Împăratul Verde îl chemă în sala tronului pe Făt-Frumos și îi zise pe un ton condescent: "Fiule. Eu nu mai am mult de trăit și va trebui să trec frâiele regatului în mâinile tale. Așa că e timpul să renunți la IRC, la www.playboy.com și la CounterStrike și să îmi dovedești că îți poți întemeia o familie. E timpul să pleci în lume și să îți cauți o mireasă pe placul tău, pentru că nu vreau să pier fără nepoți, înțelesu-m-ai?"

"Dar tată..."

"Să nu te aud. Ți-am tăiat accesul Internet. Game Over".

Pus în fața inevitabilității, Făt-Frumos se decise să urmeze sfatul tatălui său. Primul lucru pe care îl făcu fu să treacă pe la grajduri să își caute un bidiviu cu care să plece la drum. Cu toate că era leneș nevoie-mare, feciorul împăratului nu era câtuși de puțin prost, ba chiar dimpotrivă. Așa se face că trecu nonșalant pe lângă stalurile cu tăblițe pe care scria "Armăsar pur-sânge inside", știind că o să găsească o gloabă cu puteri paranormale undeva în fundul grajdului, într-unul din stalurile părăginite aflate în penumbră. Și chiar așa se și întâmplă. Calul era slab de i se vedeau coastele, de-abia stătea în picioare, năpârlea smocuri-smocuri, avea o respirație fetidă, ce mai, era vai de el. Imaginea generală era completată firește de o atitudine vădit sinucigașă.



"Tu nu te uiți la mine, FeFe? Nu vezi că mă mor de-ampicioarelea? Lasă-mă în durerea mea", îi zise calul, trăgând cu sete dintr-un Carpați fără filtru (total nerecomandat de Asociația "Prietenii animalelor muribunde").

"Nu-ți fă griji", replică nonșalant Făt-Frumos, "mă pricep la overclocking". La auzul acestor cuvinte, calul căzu instantaneu într-o transă adâncă și Făt-Frumos se apucă să îl aducă la o stare de normalitate folosind numeroase procedee mai mult sau mai puțin ortodoxe: pastă superconductoare de ovăz, masaj cu concentrat de aer rece, hipnoză bilaterală pentru corectarea miopiei și șocuri cu curent aproape continuu. În cele din urmă calul deschise ochii și zise cu vioiciune:

"I know kung-fu".

"Show me", zîmbi Făt-Frumos, ștergându-și sudoarea de pe frunte.

Sări calul în aer, se dădu de trei ori peste cap, țâșni pe ușa grajdului și odată ajuns în curtea castelului bătu măr un grup de țărani care militau pașnic pentru ocrotirea florii-de-colț. Mulțumit de ispravă, se întoarse la Făt-Frumos și îl întrebă: "Ei, și acum încotro, FeFe?"

"Mergem la Ileana Cosânzeana", zise hotărât Făt-Frumos. Ileana Cosânzeana era o tipă blondă (zicea ea), pe care o cunoscuse pe pIRC (varianta cu porumbei), și care stătea suficient de aproape de castel încât nu exista lag în instant-messaging, decât dimineața când porumbeii încă mai erau adormiți și aveau probleme cu evaluarea traiectoriei, trebuind să fie lansați manual cu catapulta.

Odată ajuns la casa Ilenei Cosânzeana însă, Făt-Frumos descoperi cu uimire că fata visurilor lui nu era de găsit pe nicăieri. O căută în casă, o căută în grădină, o căută în poiană, Ileana nicăieri. Obosit, se așeză la umbra unui corcoduș să se odihnească pentru o vreme și adormi. Se trezi brusc când un porumbel în picaj îl lovi sec în tâmplă. "Incoming message", anunță tardiv calul.

"Neică, o fură zmeul pe Ileana, îți zic, o fură", bălmăji sfârșit porumbelul, "și spuse că să te duci să o salvezi fuguța, că altfel o să pupe zmeul ce n-ai văzut tu în atâția ani cât ți-a fost prea lene să te deplasezi până la ea, mânca-ți-aș ochii tăi de tractorist". Și acestea fiind zise, își dădu duhul. Făt-Frumos sări în picioare, încălecă pe cal și nu se opri până nu ajunse la fierarul satului. "Cu ce vă pot ajuta?" le ieși acesta în întâmpinare serviabil. "Avem nevoie de arme. Multe arme", gâfâi Făt-Frumos. "Nici o problemă", replică impasibil fierarul. "Puteți încerca această minunată sabie laser cu alimentare pe USB..."

"Ceva portabil nu ai?", îl întrerupse abrupt FeFe.

"Am un buzdugan cu suport pentru memory stick, care se duce, lovește inamicul și se întoarce, dar nu ținem memorie pentru el și din păcate fără memorie uită de ce-a plecat și se duce... și se tot duce...."

"Dar sabia și scutul ăla, din colț, alea ce au?"

"Acelea sunt ale împăratului, tatăl domniei voastre. A zis că și-au făcut datoria, a câștigat destule bătălii cu ele, acum că sunt vechi și tocite e timpul să devină open source. Sunt gratis, dar nu ofer nici o garanție că funcționează"

"Ce bine", se bucură Făt-Frumos, "o să îmi încerc norocul cu ele".

Zis și făcut. Luă feciorul împăratului sabia și scutul, încălecă și porni spre sălașul zmeului. Merseră ei din zori și până în seară, și până ajunseră se făcu întuneric și un vânt rece îi făcu să tremure din toate încheieturile. Fulgere sporadice luminau castelul din piatră neagră al zmeului.

"Am venit, zmeuleeeee", răcni Făt-Frumos și începu să izbească frenetic în ușă cu mânerul sabiei, care afișa disperată pe toată lungimea lamei mesajul "Illegal operation". Brusc, ușa se deschise, izbindu-l pe Făt-Frumos în plină figură în ciuda scutului care anunță calm "General Protection Fault in module w00d335" și se făcu bucăți.

"FeFe, ai venit", rânji zmeul. "Știam eu". Verde și mătăhălos, zmeul era în șort și cu un tricou alb de bumbac pe care scria "Swords don't kill people. I kill people". În spatele lui, Ileana își privea cu speranță salvatorul.

"Zmeule, am venit după Ileana Cosânzeana", rosti hotărât Făt-Frumos.

a) mi-o dai vie și nevătămată și ne lași să plecăm
b) ne luptăm pe viață și pe moarte
c) Ion Iliescu
d) câștigi o excursie de vis în Bermude.

"Ăăăă... ăăăă... de", mormăi vexat zmeul.

"EȘTI SIGUR?", răcni Făt-Frumos. "Poți să întrebi publicul, poți să suni un prieten sau poți alege între ultimele două."

"Nu, nu... de, sunt sigur că de e răspunsul corect", dădu din colț în colț timorat zmeul.

"OK. Ileana, hai să mergem".

Și plecară, călare pe cal, și avură o nuntă de vis care dură șapte zile și șapte nopți neîncetat. La sfârșitul celei de-a șaptea nopți, un răcnet inuman străbătu pereții camerei nupțiale.

"Îngerașule, poți să îmi explici și mie ce e ASTA?" scrâșni din dinți Fefe.

"A, o nimica toată... o centură de castitate cu optocuplori, cu cheie pe 5096 biți și codare euristică alternativă. Te pricepi la hacking, sper..."

Cristian Soare



Avertisment: Cardiacii, femeile cu copii în brațe și persoanele care i-au însoțit pe călători sunt rugate să coboare din vagoane. Aici este blackmail@xtrempc.ro

BLACK MAIL

• Ciprian Efterescu
ce400@hotmail.com

Salut, mă numesc Ciprian, am 32 de ani și sunt din Ploiești. Întâmplarea face să îmi ajungă această revistă număr de număr sub ochi, astfel încât mai voluntar, mai involuntar, am urmărit evoluția acestei rubrici, cu începutul, perioada de după aceea, venirea Andreei, transformarea într-o rubrică de "luptă", plecarea ei și revenirea ta. Mi-a plăcut mai întotdeauna, au fost și momente în care nu prea a fost pe gustul meu, însă a păstrat o constanță care mi-a priit mie, ca cititor întâmplător. Te întrebi oare de ce m-am decis să îți scriu. Explicația este simplă: ca observator oarecum imparțial al acestei tevaturi, am observat o scădere în dinamica acestei rubrici. Scrisori mai puține parcă, mai lipsite de așa numita "vână", toate acestea indică degradarea constantă a ceea ce primiți. Asta înseamnă că rubrica nu va mai supraviețui prea mult, căci lipsa de la apel a celor care o realizau de fapt, adică cititorii, nu poate însemna decât acest lucru. Și pentru că este pe moarte, am zis să vă trimit și eu o scrisoare. Așa, de sfârșit de drum. Ai făcut treabă bună.

Suprinzător (sau poate nu) ai destul de mare dreptate. Oricât de ciudat ar părea, cititorii noștri nu mai sunt capabili să creeze glume, oricum or fi ele, bune, rele. N-aș putea apăsa cu degetul pe vena motivului pentru a o arată publicului interesat, însă cred că are destul de mult de-a face cu îndelungata luptă dusă și relaxarea de după victorie, știi și tu, răsuflarea aia adâncă de "uf, gata", ce pare-mi-se că s-a prelungit nepermis de mult în acest caz. Lucrurile însă să sperăm că se vor repune încet, încet pe făgașul care trebuie, iar cititorii își vor regăsi motivele necesare scrierii de misive cât mai interesante. Dacă nu, vom aplica planul 3245B, acela pe care l-ai ghicit și tu, din poziția de "observator imparțial": salt mortal în gol cu triplu șurub, fără plasă și fără aterizare în episodul următor.
Rămâne de văzut. Mai ales că nu sunt eu cel care trimite scrisorile, ci voi, deci nu depinde de mine.

• Amigo
amigo_17@personal.ro

Sunt puțin neliniștit. Nu am ce să vă scriu.
Ce pot face ?

Eu aplic în acest gen de momente soluția cea mai evidentă: nu scriu. Dacă totuși simt acea mâncărime în degete, acel cântec de sirenă al tastaturii ce vrăjește până și pe cel mai hotărât afon în ale scriiturii, aplic iarăși soluția cea mai evidentă: nu scriu. Și totuși, dacă îmi vine o idee excelentă, și simt mâncărimea, aud și cântecul, tot nu scriu, pentru că sunt sadic. Până la urmă unul dintre noi, eu sau tastatura, tot o va lăsa baltă.

Momentan însă, ne uităm încruntați unul la celalalt așteptând ca unul să cedeze (și eu sunt într-o pasă asemănătoare cu a ta). N-are decât să scrie ea singură dacă simte nevoia. Și ca să revin la întrebarea ta, nu cred că îți pot oferi mai mult decât propria mea experiență.
Însă îți spun o mică șmecherie: presari niște firmituri printre taste, căci asta o enervează cel mai tare. Poate, poate așa se dă bătută. La mine nu a funcționat însă ultima oară când am încercat, deci atenție (că era un chec bun deșteptule și îmi era cam foame).

• Andrei
andrei.mihailescu@hotmail.ro

Rubrica jocurilor este prea mică. Dintr-o revistă de jocuri ați ajuns la una de calculatoare. Credeți că veți avea mai mult succes? Mă îndoiesc. În ultimul nr. al revistei, rubrica jocurilor este doar de 18 pagini. După părerea mea această rubrică ar trebui să conțină 40 de pagini sau chiar mai mult.

Întâmplarea face să ai dreptate. Însă a fost cazul numărului respectiv, când starea deplorabilă a industriei jocurilor ne-a forțat să alocăm atât de puține pagini. Situația s-a remediat, industria și-a revenit. Problema nu este în ceea ce dorim noi să obținem de la cei care cumpără revista, aici în colțul din dreapta, în sorț galben, magnificul "Succes", ci în ceea ce ne este oferit de către dulcea industrie, aici încă în vestiar, probabil în halat. Bineînțeles, "industrie" este un titlu generic și numim prin el atât pe cea vinovată de variate produse hardware ori software, fie utilitare de tot felul sau produse din sfera infotainmentului (groaznic termen). Lucrurile însă își vor reveni, și-au revenit deja dupa cum poți vedea, iar paginile se vor înmulți în continuare. Numărul final probabil că va fi pe undeva în jurul celui specificat de tine, însă pentru acesta va trebui să așteptăm și să vedem ce se va întâmpla.

• Gooles
antwerp_eras@tekido.mail.com

În numărul 25, articolul despre Pool of Radiance m-a pus într-o mică încurcătură. Era scris ca un review, însă nu avea căsuța la sfârșit și era pus la avanpremiere. Jocul propriu-zis l-am jucat și eu, și cu toate că sunt ceea ce tu ai numi un "degustător de AD&D" nu a reușit să mă prindă în principal datorită aerului de produs nefinisat. Nu vreau să par o persoană cu intenții ostile sau negativiste, însă faptul că am dat niște bani pe joc și că mi-am pierdut, în sensul cel mai puternic al cuvântului, două zile încercând să îl joc, și lăsând-o baltă tocmai din cauza nefinisării sale, ar fi fost normal să primească o notă arzătoare, mai ales că nu am fost singurul care a pățit aceste lucruri. Mai mult chiar, când l-am dezinstalat am pățit o chestie tare interesantă, și anume mi-a bușit windows-ul de a trebuit să îl reinstalez. Asemenea produse ar trebui boicotate, căci sunt un pericol pentru oricine. La noi ca la noi, căci este situația care o știm cu toții, însă în afară, unde pe acest joc plătești 40-50 de dolari lucrurile au stat probabil mult mai drastic. Nu știu cine este de vină, producătorul sau publisher-ul, însă în acest moment aș dori să existe un corp de control care să le dea o amendă usturătoare vinovaților.

Într-adevăr, Pool of Radiance a reușit să declanșeze o adevărată avalanșă de înjurături, căci o uriașă parte dintre cei ce au cumpărat jocul au trebuit să reinstaleze Windows-ul, treabă foarte neplăcută. Ubi Soft a fost însă mult mai prompt acum, în ceea ce privește remedierea problemelor, decât a fost în partea de QA, și un patch a fost disponibil la câteva zile după apariția oficială. Din păcate, aceasta pare să fie problema generală a jocurilor în ultimii ani: pe piață apar produsele nefinisate, netestate suficient, patch-urile fac viața amară celor care dau o grămadă de bani pe ele, căci ca să le joace așa cum ar trebui durează cam o lună, două, până când developer-ul repară toate găurile din țesătură. Aproape că aș putea crede că de fapt totul este o conspirație împotriva pirateriei, căci majoritatea jocurilor piratate nu pot fi patch-uite, deci ii forțează astfel pe cei care iau de la tarabe să cumpere jocul original ca să îl poată juca. A fost cazul lui Tribes 2 care de abia acum, după mai bine de 12 patch-uri și șase luni de la apariție este ceea ce ar fi trebuit să fie încă din momentul când a ajuns pe piață, este cazul lui Myth 3, peste a cărui listă de bug-uri mi-au căzut ochii zilele astea și era oribil de lungă, și este cazul a nenumărate alte jocuri. Poate un corp de control nu ar fi o idee atât de rea.

Leadtek®

Te roade NVIDIA?



Altec Lansing... noua arma sonica

Sisteme de boxe pentru gameri profesionisti

ACS56 - 70W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 30Hz-18Khz

ACS54 - 40W, 4 sateliti ecranati, subwoofer, 38Hz-18Khz

ATP3 - 42W, 2 sateliti ultra slim, subwoofer, 45Hz-18Khz

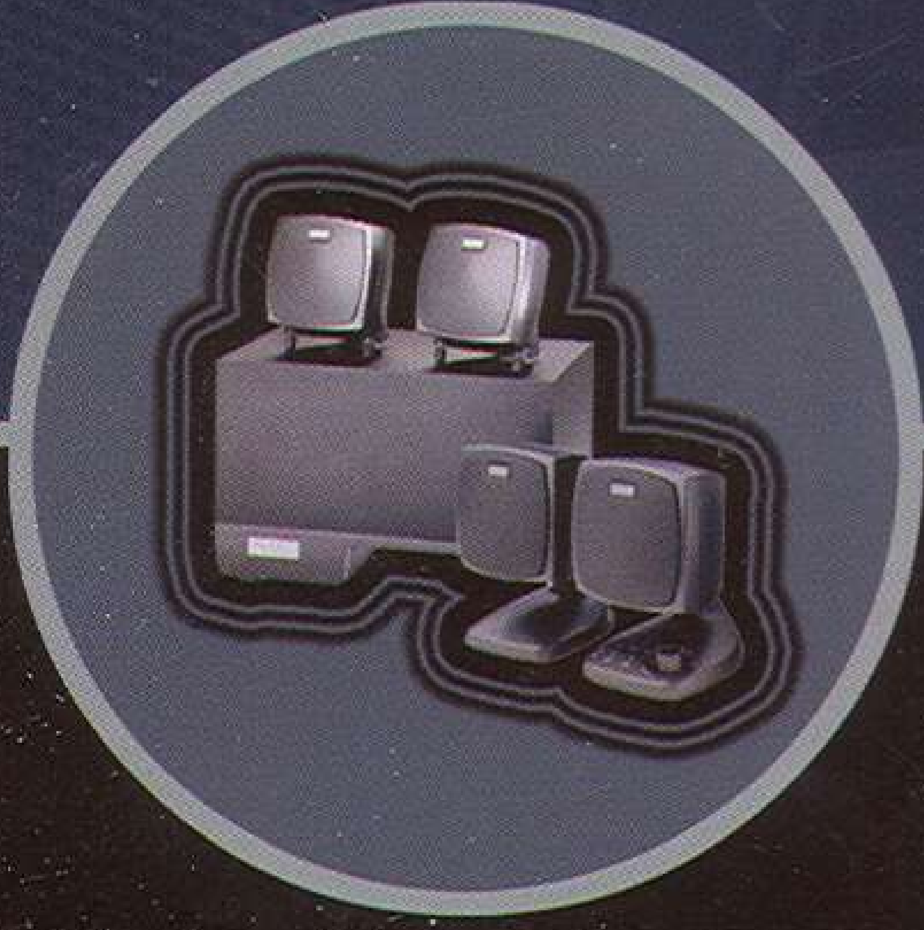
ACS33 - 35W, 2 sateliti ecranati, subwoofer, 70Hz-18Khz

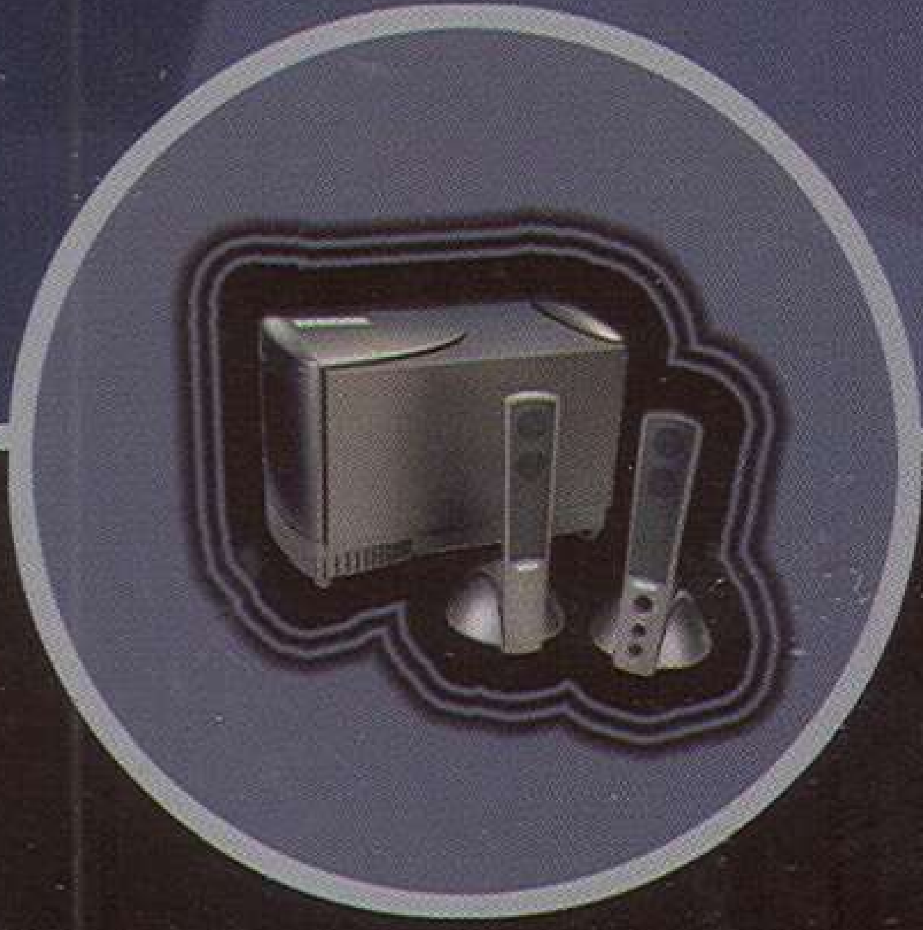
ACS22 - 10W, 2 sateliti ecranati, 110Hz-18Khz

ALTEC LANSING®

NOUA ARMĂ SONICĂ







Sk!n Media

Str. Puskin, 18 Bucuresti 1
Tel/Fax: 01-231.50.97

Reselleri:

BEST COMPUTERS
B-dul Elisabeta 25
București 3
Tel: 01-314.76.98

TAPE COMPUTER
B-dul Splaiul Unirii 8
București 4
Tel: 01-330.90.22

NEXIAL RESEARCH
Str. Brăilei 26
Galați
Tel: 036-319.120

COMPUTER HOUSE
B-dul Independenței B1-5
Iași
Tel: 032-217.800

Alege Sk!nbarea!
www.skin.ro